



Положение
Чемпионата *FIRST*® Kazakhstan
Сезон 2024-2025 *FIRST DIVE*

[Перевод на Казахский](#)

Обновления положения:

Дата	Обновление

Содержание

Содержание	2
1. Общее положение	5
1.1 Положение	5
1.2 Цель Чемпионата	5
1.3 Правила	5
1.4 Задачи	6
1.5 Сайт	6
1.6 Иные вопросы	6
2. О программе FIRST	7
2.1 О FIRST	7
2.2 FIRST в Казахстане	7
3. Соревнования FIRST	8
4. Состав команды	9
4.1 Состав команды	9
4.2 Основные ценности	10
4.3 Благородный профессионализм	11
5. Сезон и этапы	12
5.1 Сезон FIRST	12
5.2 Этапы Чемпионата	12
5.3 Тренировочный этап (Scrimmage)	13
5.4 Региональные соревнования	13
5.5 Квоты на Национальный Чемпионат	14
5.6 Social Media Challenge	15
5.7 Национальный Чемпионат	16
5.8 Межсезонные Мероприятия/Соревнования (Off-Season)	16
5.9 Даты проведения этапов Чемпионата	16
6. Регистрация	17
6.1 Регистрация команды	17
6.2 Очная регистрация.	17
6.3 Регистрация в системе FIRST для команд FIRST Tech Challenge	17
7. Организационный комитет и судейство	32
7.1 Организационный комитет	32
7.2 В Оргкомитет могут входить:	32
7.3 Оргкомитет выполняет следующие функции:	32
7.4 Судейская коллегия:	32
7.5 Главный судья соревнований:	33
8. Награды	34
8.1 Награды FIRST LEGO League Discover	34
8.2 Награды FIRST LEGO League Explore	34

8.3 Награды FIRST LEGO League Challenge	37
8.4 Награды FIRST Tech Challenge	38
9. Дополнительные условия и безопасность	42
9.1 Дополнительные обязательства и безопасность	42
9.2 Эпидемиологическая обстановка	42
10. Расходы	43
11. Контактная информация	43
11.1 Мобильный телефон	43
11.2 Email адрес	43
11.3 Социальные сети	43
Приложение №1 - FIRST LEGO League Discover	44
1.1 О программе FIRST LEGO League Discover	44
1.2 О программе FIRST LEGO League Discover	44
1.3 Требования к командам	45
1.4 Команды должны предоставить следующие материалы	45
1.5 Требования к проекту	45
1.6 Требования к постеру	45
1.7 Требования к инженерному дневнику	46
1.8 Павильон	46
1.9 Этап защиты и оценки проекта	46
Приложение №2 - FIRST LEGO League Explore	46
2.1 Об FIRST LEGO League Explore	46
2.2 Сезон SUBMURGED	47
2.3 Требования к команде	47
2.4 Команда представляет:	47
2.5 Требование к проекту:	48
2.6 Требование к постеру	49
2.7 Требование к инженерной тетради	49
2.8 Павильон	50
2.9 Защита проекта и Оценивание	52
Приложение №3 - FIRST LEGO League Challenge	54
3.1 Об FIRST LEGO League Challenge	54
3.2 Сезон SUBMURGED	54
1. Инновационный проект	55
2. Дизайн робота	55
3. Основные ценности	56
4. Игра роботов	56
3.3 Требования к команде	57
3.4 Команде предстоит:	59
3.5 Игра роботов и Требование к роботу	60
3.6 Требование к Инновационному проекту	60

3.7 Требование к Инженерной тетради	61
3.8 Требование к Постеру	61
3.9 Защита и Оценивание Инновационного проекта, Дизайна робота и Основных принципов	61
3.10 Павильон	63
Приложение №4 - FIRST Tech Challenge	64
4.1 О FIRST Tech Challenge	64
4.2 Порядок проведения соревнований	65
4.3 Краткое описание Игры роботов	66
4.4 Требование к команде	66
4.5 Технические зоны команд	67
4.6 Квалификационные МАТЧИ	67
4.7 МАТЧИ на выбывание	70
4.8 Распределение наград	73
4.9 Central Asia FIRST Championship	74
Приложение №5 - Social Media Challenge	74
Приложение №6 - Материалы Сезона	74

1. Общее положение

1.1 Положение

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Центрально-Азиатского этапа Международного чемпионата по робототехнике *FIRST® (For Inspiration and Recognition of Science and Technology)* (далее – Чемпионат), его организационное, методическое и финансовое обеспечение.

1.2 Цель Чемпионата

Цель Чемпионата – всестороннее развитие молодежи через вовлечение в научно-техническое творчество и инновационную деятельность. Это включает в себя:

- Раскрытие интеллектуально-творческого и инженерно-технического потенциала учащихся.
- Формирование креативного мышления и навыков решения сложных задач с использованием современных технологий.
- Развитие навыков командной работы, коммуникации и лидерства.
- Повышение мотивации к изучению STEM-дисциплин (наука, технология, инженерия, математика).
- Воспитание инновационной культуры и этики "благородного профессионализма".
- Создание связей между молодежью, профессионалами и образовательными учреждениями.
- Вдохновение молодых людей на построение карьеры в области науки и технологий.
- Развитие навыков проектного мышления и практического применения знаний.
- Поощрение разнообразия и инклюзивности в сфере технологий и инноваций.
- Чемпионат стремится не только развивать технические навыки, но и формировать целостную личность, готовую к вызовам будущего.

1.3 Правила

Чемпионат проводится по международным правилам *FIRST*, которые описаны в данном положении.

1.4 Задачи

- Привлечение внимания школьников и их родителей к инженерно-техническим профессиям как перспективному направлению карьерного развития;
- Развитие навыков практического решения актуальных инженерно-технических задач;
- Привлечение учащихся к инновационному научно-техническому творчеству в области сквозных цифровых технологий (робототехники и сенсорики) и смежных дисциплин (по предметным областям «математика и информатика» и «естественно-научные предметы» основных общеобразовательных программ);
- Трансляция современных технологических вызовов и актуальных направлений инженерного образования в Казахстане;
- Выявление и дальнейшее сопровождение талантливых учащихся в области робототехники и инженерии;
- Формирование сборной Казахстана для дальнейшего участия в мировом финале «*FIRST Championship 2025*» который пройдет в г. Хьюстон, США, в апреле 2025 года.

1.5 Сайт

Информация про сайт для нашего региона опубликуется в скором времени.

1.6 Иные вопросы

Решения по всем вопросам, возникающим при организации и проведении Чемпионата и не отраженным явно в настоящем Положении, принимают организаторы с учетом разумности и баланса интересов участников и организаторов Чемпионата.

2. О программе *FIRST*

2.1 О *FIRST*

FIRST (For Inspiration and Recognition of Science and Technology) — это некоммерческая организация, основанная американским изобретателем и инженером **Дином Каменом** в 1989 году. Главная миссия *FIRST* — вдохновить молодежь на участие в науке, технологиях, инженерии и математике (STEM). Организация организует различные соревнования по робототехнике для студентов и школьников по всему миру, чтобы стимулировать их к изучению STEM-дисциплин и развитию навыков решения реальных проблем.

Каждый сезон в *FIRST* посвящен определенной теме, и участники работают над проектами, связанными с этой темой, разрабатывают решения и соревнуются на турнирах. Цель *FIRST* — не просто технические навыки, но и развитие таких качеств, как работа в команде, лидерство и инновационное мышление.

Дин Камен основал *FIRST*, веря, что через робототехнику можно мотивировать молодежь на изучение STEM, способствовать их образованию и карьерному росту в научно-технической сфере.

По своему международному охвату и количеству выпускников программы *FIRST* занимает 1 место в мире среди аналогичных STEM организаций и движений, включая олимпиады и чемпионаты в данной области.

2.2 *FIRST* в Казахстане

На территории РК программа *FIRST* начала свое развитие в 2017 году и активно распространяется по сегодняшний день.

Согласно Приказу МОН РК №514 от 7 декабря 2011 года, Международное первенство по робототехнике "*FIRST Robotics*" внесено в раздел Международных конкурсов научных проектов (научные соревнования) по общеобразовательным предметам в качестве рекомендованного.

Более того, Республиканский конкурс научных проектов по робототехнике "FIRST Robotics" для учащихся 1–11 (12) классов также рекомендован в рамках настоящего Приказа в разделе Специализированные конкурсы научных проектов, что в свою очередь, позволяет поддерживать данную программу на официальной основе.

3. Соревнования *FIRST*

Основные программы *FIRST* включают:

1. **FIRST LEGO League Discover (FLL Discover)** — для детей младшего возраста (4-6 лет). Это ознакомительная программа, где дети работают над простыми заданиями, связанными с исследованием и построением LEGO моделей ([Приложение №1](#)).
2. **FIRST LEGO League Explore (FLL Explore)** — для школьников младших классов (6-10 лет). Команды строят модели из LEGO и изучают темы, связанные с реальными научными и инженерными вызовами, которые меняются каждый сезон ([Приложение №2](#)).
3. **FIRST LEGO League Challenge (FLL Challenge)** — для учеников средней школы (10-16 лет). В этой программе команды проектируют, строят и программируют LEGO-роботов для выполнения определенных миссий, исследуют научные проблемы и предлагают инновационные решения ([Приложение №3](#)).
4. **FIRST Tech Challenge (FTC)** — для учащихся средней и старшей школы (12-18 лет), команды создают, программируют и управляют небольшими роботами. Роботы должны выполнять задачи на игровом поле в течение матча, состоящего из автономного и управляемого периодов.

В FTC также есть важная социальная составляющая: командам необходимо проводить аутич-мероприятия для продвижения STEM (наука, технологии, инженерия и математика) в своих сообществах. Это могут быть встречи, презентации, мастер-классы или другие инициативы, направленные на

распространение знаний и опыта, а также на популяризацию науки среди молодежи. Социальная активность помогает развивать у команд ответственность перед обществом и вносить вклад в развитие интереса к науке и технологиям ([Приложение №4](#)).

5. **FIRST Robotics Competition (FRC)** — это соревнование для старшеклассников, где команды строят роботов промышленного размера, которые должны выполнять сложные задания на игровом поле. Каждая игра меняется ежегодно, и соревнования сосредоточены не только на инженерии, но и на командной работе и креативном подходе.

ОФ “USTEM FOUNDATION” является оператором программ *FIRST LEGO League* и *FIRST Tech Challenge* на территории Республики Казахстан и в странах Центральной Азии.

4. Состав команды

4.1 Состав команды

1. Команды формируются в рамках одного или нескольких образовательных учреждений.
2. Официальная команда состоит из одного или двух тренеров и учеников, указанных в регистрационной форме.
3. В случае изменения состава команды необходимо предупредить организаторов не менее, чем за 2 недели до соревнований, уведомив по почте info@ustemrobotics.kz
4. В соревнованиях *FIRST* состав команды варьируется в зависимости от программы:
 - a. **FIRST LEGO League Discover**: от 2 до 4 участников в команде. Ученики от 4 до 6 лет. Допускается до 2 тренеров старше 18 лет.
 - b. **FIRST LEGO League Explore**: от 2 до 4 участников в команде. Ученики от 6 до 10 лет. Допускается до 2 тренеров старше 18 лет.
 - c. **FIRST LEGO League Challenge**: от 2 до 8 участников в команде. Ученики от 10 до 16 лет. Допускается до 2 тренеров старше 18 лет.
 - d. **FIRST Tech Challenge**: от 2 до 15 участников в команде. Ученики от 12 до 18 лет. Допускается до 2 тренеров старше 18 лет.

5. Тренеру допускается одновременно руководить несколькими командами, в то же время осуществлять подготовку, инструктирование и консультирование команд разрешено исключительно до начала соревнований.
6. Участники должны соответствовать возрастному ограничению не только на момент старта сезона, но и на дату – 1 мая 2025 года.

4.2 Основные ценности

Основные ценности *FIRST* (*FIRST* Core Values) — это ключевые принципы, которые направляют участников соревнований и программ в их учебной и соревновательной деятельности. Эти ценности развивают не только технические навыки, но и навыки работы в команде, уважение к окружающим и личную ответственность.

1. **Открытия (Discovery)** — Мы исследуем новые навыки и идеи, постоянно стремимся к новым знаниям и достижениям.
2. **Инновации (Innovation)** — Мы используем креативный подход и настойчивость для решения проблем, разрабатывая инновационные решения.
3. **Воздействие (Impact)** — Мы применяем знания и умения для того, чтобы оказывать положительное влияние на наше окружение и вдохновлять других.
4. **Инклюзивность (Inclusion)** — Мы ценим и уважаем всех участников, принимая разнообразие и сотрудничая друг с другом для достижения успеха.
5. **Командная работа (Teamwork)** — Мы работаем вместе, поддерживая друг друга, чтобы преодолевать трудности и добиваться целей.
6. **Веселье (Fun)** — Мы наслаждаемся процессом работы, учимся и создаем что-то новое, получая радость от командной работы и инноваций.

В случае отсутствия указанных качеств, организаторы оставляют за собой право отстранить участников от соревнований на неопределенный срок.

4.3 Благородный профессионализм

Благородный профессионализм (Gracious Professionalism®) - это ключевая концепция и философия, лежащая в основе всех программ *FIRST*. Этот термин, введенный основателем *FIRST* Вуди Флауэрсом, описывает образ мышления и поведения, который *FIRST* стремится развивать у всех участников.

Благородный профессионализм заключается в следующем:

1. **Высокое качество работы:** Стремление к превосходству и профессионализму во всех аспектах деятельности.
2. **Уважение к другим:** Признание ценности каждого участника, независимо от его роли или команды.
3. **Командный дух:** Способность эффективно работать в команде, ценя вклад каждого участника.
4. **Конкуренция и сотрудничество:** Умение соревноваться, одновременно помогая и поддерживая других, даже соперников.
5. **Обучение и развитие:** Постоянное стремление к приобретению новых знаний и навыков, а также готовность делиться ими с другими.
6. **Этичное поведение:** Принятие решений и действия в соответствии с высокими моральными стандартами. Этичное поведение предполагает соблюдение культурных и социальных норм.
7. **Вдохновение:** Мотивация других своим примером и энтузиазмом.

Благородный Профессионализм проявляется не только в достижении целей, но и в том, как эти цели достигаются. Это означает действовать с уважением и добротой по отношению к другим, даже в условиях интенсивной конкуренции.

FIRST верит, что высококачественная работа, ценные достижения и позитивный вклад в общество могут и должны сосуществовать. *Благородный Профессионализм* учит молодых людей, что они могут соревноваться, оставаясь дружелюбными, помогать и уважать других,

сохраняя при этом высокие стандарты честной игры и здоровой конкуренции.

Этот подход не только способствует успеху в рамках программ *FIRST*, но и готовит участников к будущим профессиональным и жизненным вызовам, воспитывая в них качества лидеров и инноваторов 21-го века.

ПОСЛЕДСТВИЯ:

- *FIRST* предоставляет полномочия волонтерам, работающим на официальных мероприятиях *FIRST*, интерпретировать и применять Правила участия, руководствуясь глобальными учебными материалами *FIRST*.
- Команды, тренеры и болельщики на официальных мероприятиях должны демонстрировать Основные ценности и Благородный профессионализм
- Лица, которые вмешиваются, чрезмерно инструктируют, подсказывают или перебивают команду или волонтера, могут быть вынуждены покинуть мероприятие.
- Серьезные нарушения этих правил могут привести к отстранению команды от мероприятия.
- Лица и/или команды, которые не соблюдают Правила участия, могут быть лишены права на награды на турнире.

5. Сезон и этапы

5.1 Сезон *FIRST*

1. В сезоне 2024-2025 года выбрана тема "*FIRST DIVE*"
2. Запуск нового сезона ***FIRST LEGO League*** 06.08.2024, а ***FIRST Tech Challenge*** 07.09.2024.
3. Национальный этап, на котором формируется сборная Казахстана, запланированы на 21 - 23 февраля 2025.
4. Всемирный финал ежегодно проводится в Хьюстоне, США; в 2025 году утверждены даты с 16 по 19 апреля.

5.2 Этапы Чемпионата

Чемпионат проводится в 5 этапов:

1. Тренировочный этап (Scrimmage);
2. Региональный отборочный этап (Regional);
3. Social Media Challenge (SMC);
4. Национальный / Центрально - Азиатский этап;
5. Всемирный этап;
6. Межсезонные Мероприятия/Соревнования (Off-Season);
 - 6.1 В Центральной - Азии;
 - 6.2 В Море;

5.3 Тренировочный этап (Scrimmage)

Scrimmage соревнование *FIRST* — это тренировочное мероприятие, которое обычно проводится перед основными турнирами для практики и подготовки команд. Команды могут участвовать в неофициальных матчах, отрабатывать стратегии, тестировать своих роботов и улучшать взаимодействие в команде. Scrimmage-турниры часто используются для того, чтобы команды могли оценить свою готовность к основным соревнованиям и внести коррективы.

Кроме того, во время scrimmage проводятся **воркшопы и семинары для учителей**, которые помогают тренерам и наставникам команд лучше понимать процессы программирования, инженерные задачи и методы эффективной подготовки команд к соревнованиям. Это позволяет педагогам обмениваться знаниями и опытом, а также улучшать свою поддержку участников в предстоящих турнирах.

Такие мероприятия помогают командам и тренерам набраться опыта, выявить сильные и слабые стороны и внести необходимые улучшения перед основными соревнованиями.

5.4 Региональные соревнования

Региональные соревнования — это этап программы *FIRST*, где команды представляют свои роботы, проекты и инженерные решения, соревнуясь с другими участниками из своего региона. В рамках региональных турниров команды соревнуются в различных категориях, таких как защита проекта, выполнение миссий на игровом поле и командное взаимодействие.

Одним из ключевых аспектов региональных соревнований является то, что команды могут получить **квоты** на участие в **Central Asia FIRST Championship** — более крупном соревновании, где собираются лучшие команды региона для дальнейшего состязания и демонстрации своих достижений на международном уровне. Победители региональных турниров получают шанс выйти на международную арену и показать свои способности среди сильнейших команд Центральной Азии.

На Региональных соревнованиях 2024 года, Команды FLL Explore и Challenge могут участвовать только в своем региональном этапе и получить квоту на национальный этап только в своем регионе. Дополнительная информация про Региональные соревнования 2025 года будут опубликованы в декабре.

Команды FTC могут участвовать в любых региональных соревнованиях (где проходят FTC) и получить квоту на национальный этап в любом регионе.

5.5 Квоты на Национальный Чемпионат

Квоты на Национальный этап распределяются относительно вида соревнования:

Число команд участвующих в **FIRST LEGO League Discover** на Национальном Чемпионате - **30**.

Для команд, участвующих в **FIRST LEGO League Explore** для допуска на Национальный чемпионат необходимо:

- Участие в Региональном этапе и вхождение в список лучших команд.
- Либо,
- Успешное прохождение Social Media Challenge и вхождение в список **4 лучших команд**.

На Центрально-Азиатском этапе будут участвовать **80 команд** (60 Казахстанских и 20 Международных) в категории **FIRST LEGO League**

Explore. Каждому региону присваивается по **2 квоты** на соревнования, проходимые до конца 2024 года (40 квот). Топ - 4 команды по результатам Social Media Challenge, дает 44 квоты (Распределение оставшихся 16 квот будет опубликовано в январе 2025 года).

Для команд, участвующих в **FIRST LEGO League Challenge**, для допуска на Национальный чемпионат есть один критерии:

- Участие в Региональном этапе и вхождение в список лучших команд.

На Центрально-Азиатском этапе будут участвовать **120 команд** (80 Казахстанских и 40 Международных) в категории **FIRST LEGO League Challenge**. Каждому региону присваивается по **2 квоты** на соревнования, проходимые до конца 2024 года, что дает 40 квот. (Распределение оставшихся 40 квот будет опубликовано в январе 2025 года).

Для команд, участвующих в **FIRST Tech Challenge**, для допуска на Национальный чемпионат есть один критерии:

- Участие в Региональном этапе и вхождение в список лучших команд.

На Центрально-Азиатском этапе будут участвовать **64 команд** (44 Казахстанских и 20 Международных) в категории **FIRST Tech Challenge**. Каждому региону, в котором проводится региональное соревнования по FTC, проходимые до конца 2024 года, присваивается по **4 квоты**, что дает **16 квот**. (Распределение оставшихся 28 квот будет опубликовано в январе 2025 года).

Оргкомитет также может предоставить командам **Wild Card**. **Wild Card** - вид квоты который дает доступ на национальный этап. Организаторы могут предоставить командам **Wild Card** не учитывая их показатели на других этапах соревнований.

5.6 Social Media Challenge

Social Media Challenge (далее SMC) - это уникальный инструмент в руках участников категории **FLL Explore** который дает возможность командам отобраться на национальный этап Central Asia *FIRST* Championship. Для других категорий, SMC дает возможность выиграть ценные призы.

Подробнее про *Social Media Challenge* в [Приложении №5](#).

5.7 Национальный Чемпионат

Национальный чемпионат по робототехнике - это заключительный этап (финал) региональных чемпионатов Республики Казахстан сезона 2024-2025.

Победители Чемпионата получают право (квоту) на участие в международном чемпионате, который проходит в Хьюстоне, Штат Техас, США. Количество квот в каждой категории будет опубликовано в начале следующего года.

Призеры Чемпионата получают право (квоту) на участие в международных чемпионатах разных стран.

5.8 Межсезонные Мероприятия/Соревнования (Off-Season)

Off-Season соревнования — это неофициальные мероприятия, проводимые между основными сезонами *FIRST*. Они предоставляют командам возможность продолжить тренировки, протестировать свои роботы и стратегии, а также получить дополнительный соревновательный опыт в более расслабленной обстановке.

5.9 Даты проведения этапов Чемпионата

Все даты региональных соревнований можете посмотреть по [ссылке](#).

1. **Национальный этап:** 21.02.2025 - 23.02.2025
2. **Всемирный этап:** 16.04.2025 - 19.04.2025
3. **Social Media Challenge:** 20.10.2024 - 20.01.2025

4. Межсезонные мероприятия: будет анонсировано позднее

Даты и места проведения этапов Чемпионата могут быть изменены Оргкомитетом.

6. Регистрация

6.1 Регистрация команды

Регистрация команд осуществляется через гугл-формы, которые можете найти по [ссылке](#).

Прохождение регистрации предполагает согласие со всеми пунктами настоящего Положения.

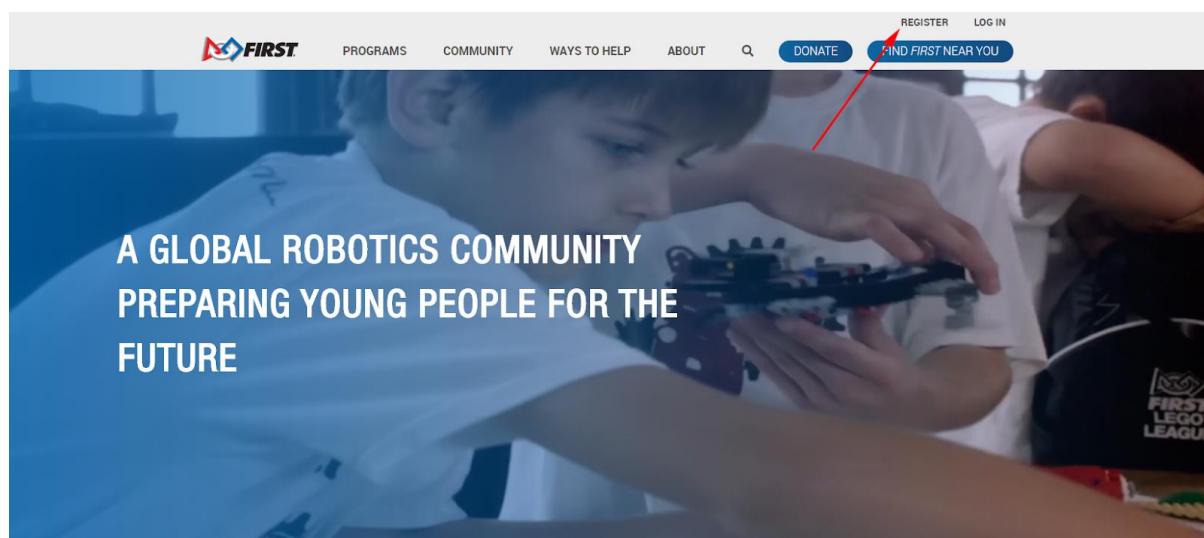
6.2 Очная регистрация.

Очная регистрация проводится в день соревнований согласно Программе мероприятия.

6.3 Регистрация в системе *FIRST* для команд *FIRST* Tech Challenge

Для команд *FIRST* Tech Challenge нужно дополнительно зарегистрироваться в системе *FIRST*:

1. Первое, что нужно сделать — перейти на официальный сайт организации *FIRST* — <https://www.firstinspires.org/>, и в верхнем правом углу экрана нажать на кнопку Register.

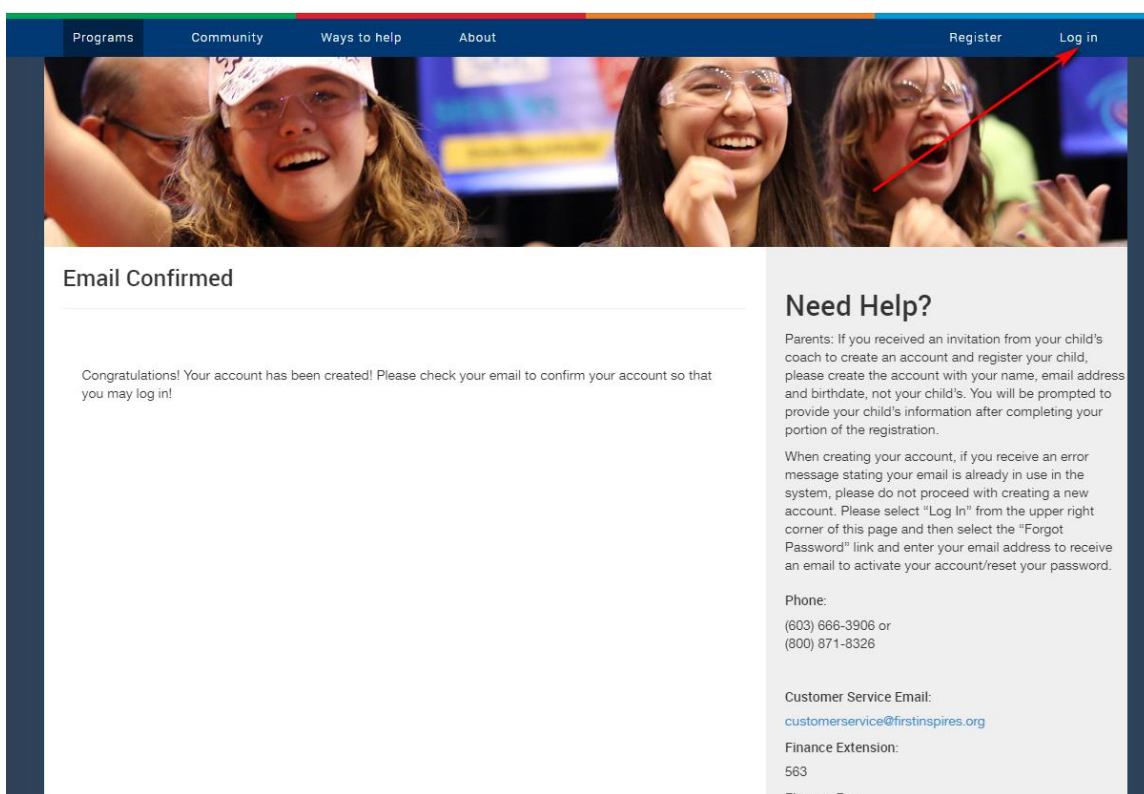


2. В открывшемся окне необходимо заполнить все регистрационные данные для создания аккаунта в системе *FIRST* и нажать кнопку **Register**.

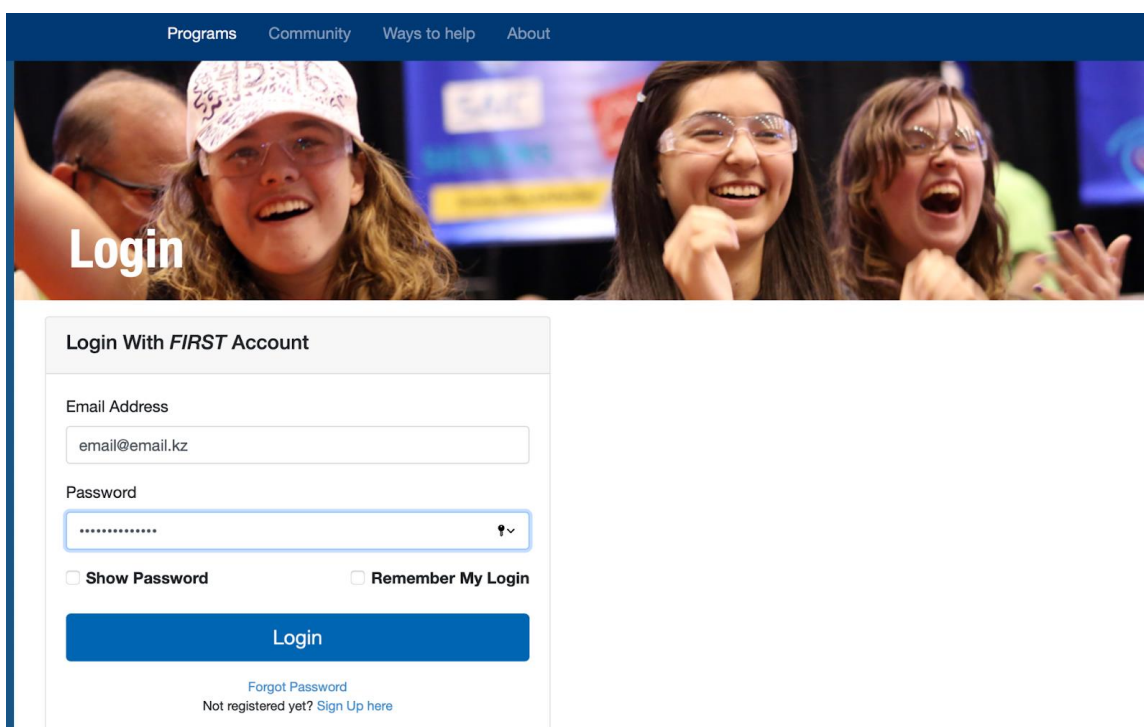
The screenshot shows the registration form for the FIRST system. It includes fields for 'Your Email', 'Your First Name', 'Your Last Name', 'Your Date of Birth' (with dropdowns for month, day, and year), 'Country', 'Password', and 'Confirm Password'. There is a checkbox for 'Agreements' with the text 'I have read and agree to the FIRST Privacy Policy'. Below the form is a reCAPTCHA widget with the text 'Я не робот' and 'reCAPTCHA'. At the bottom are 'Register' and 'Cancel' buttons. On the right side, there is a 'Need Help?' section with contact information: 'Call: 800-871-8326 or 603-666-3906', 'Email: customerservice@firstinspires.org', and 'Hours: Monday - Friday, 8:30 - 5:00 EST/EDT'. A link 'View Frequently Asked Questions' is also present.

3. После нажатия кнопки **Register** на указанный электронный адрес придет письмо со ссылкой. Необходимо перейти по этой ссылке, чтобы подтвердить свой email.

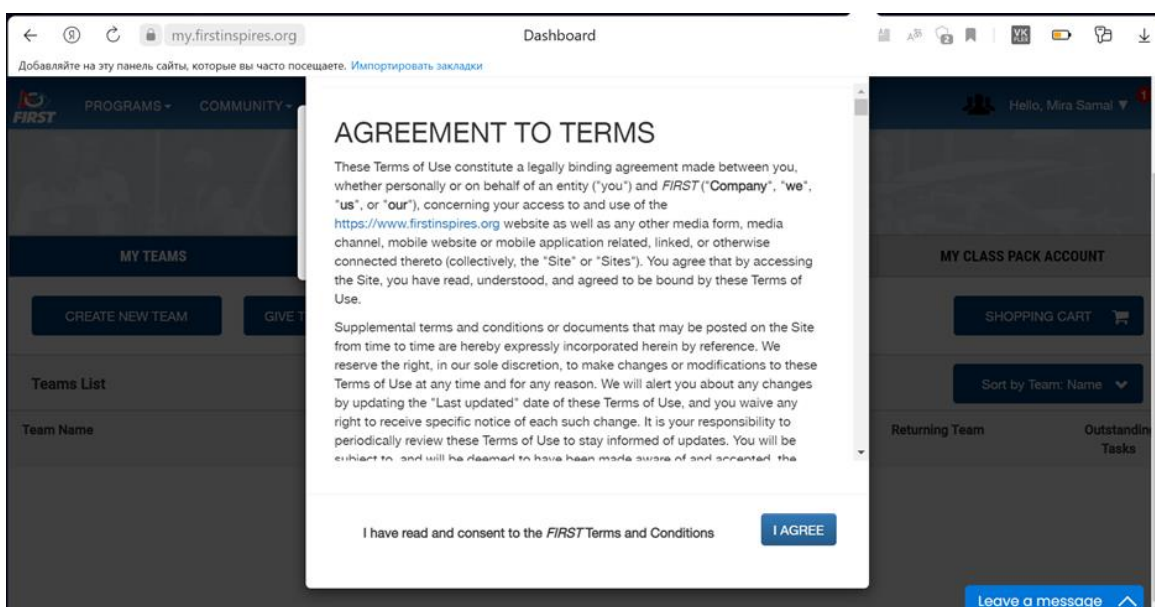
После завершения этих действий, можно нажимать на кнопку **Log In** в правом верхнем углу экрана.



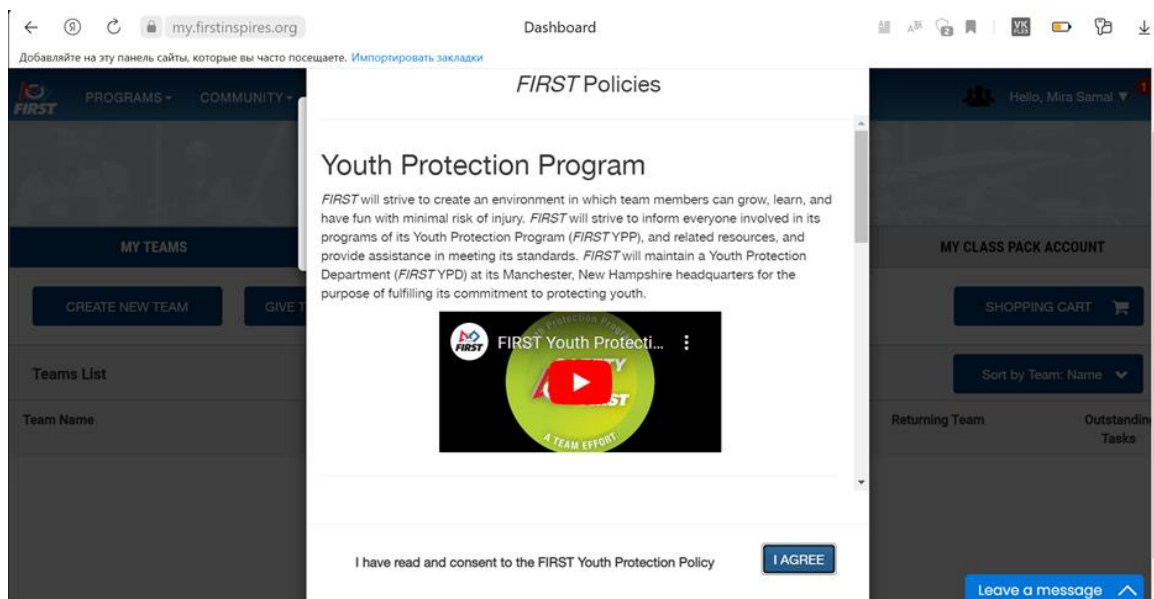
4. Для входа в аккаунт вводится адрес электронной почты и пароль, указанный при регистрации. Далее необходимо нажать большую синюю кнопку LOG IN.



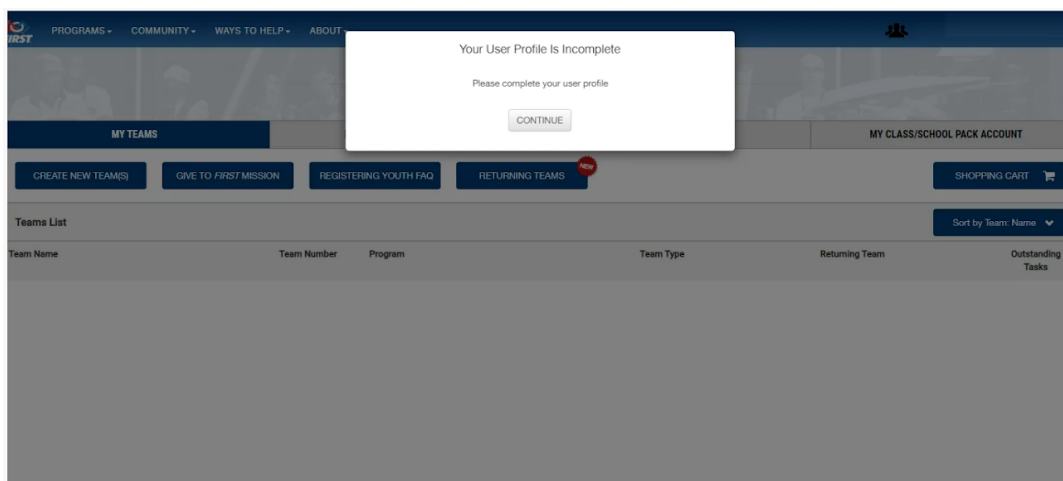
5. Когда вы в первый раз зайдете в свой личный кабинет, вам будет предложено прочитать правила и условия пользования системой FIRST. Ознакомьтесь с ними и, в случае согласия, нажмите на кнопку I AGREE.



6. Таких окон будет несколько (4). Для продолжения работы в системе нужно будет принять все правила.



7. После этого система предложит вам заполнить личный профиль. Нажмите кнопку Continue, чтобы продолжить.



8. Укажите свои контактные данные в качестве руководителя команды. Эти данные будут нужны в том числе и для того, чтобы организаторы соревнований могли связаться с вами и предоставить всю актуальную и интересную информацию о соревнованиях *FIRST* Tech Challenge в Казахстане и мире.

← ⓘ ↻ my.firstinspires.org My Profile

Добавляйте на эту панель сайты, которые вы часто посещаете. [Импортировать закладки](#)

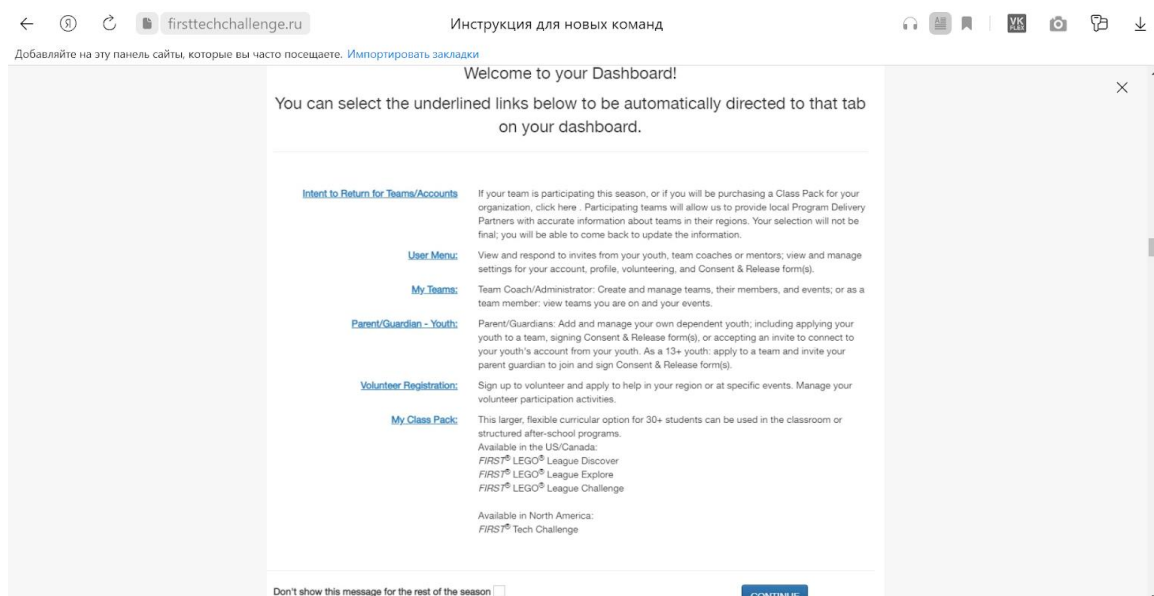
Contact Information

All fields are required

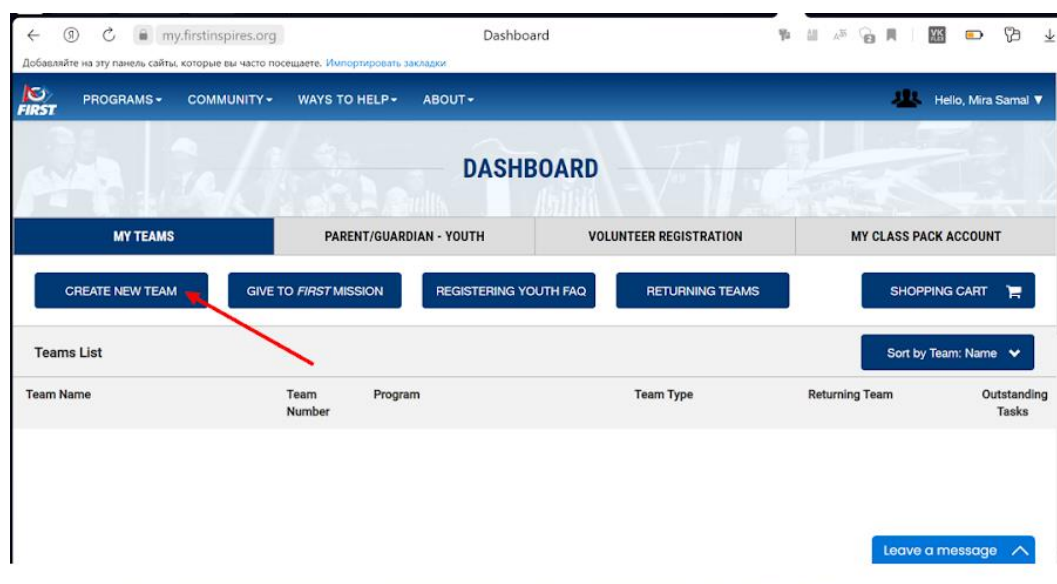
Legal First Name ⓘ	Legal Last Name
<input type="text" value="Mira"/>	<input type="text" value="Samal"/>
Legal Middle Name (Optional)	Preferred First Name ⓘ
<input type="text"/>	<input type="text" value="Mira"/>
Address Line 1	
<input type="text" value="87789351914"/>	
Address Line 2 (Optional)	
<input type="text"/>	
Country	Zip / Postal Code
<input type="text" value="Kazakhstan"/>	<input type="text" value="040900"/>

City	State	
<input type="text" value="Almaty"/>	<input type="text" value="Almaty oblysy"/>	
Email Address ⓘ		
<input type="text" value="mira_erzhan@mail.ru"/>		
Alternate Email Address (optional)		
<input type="text"/>		
Phone Number	Alternate Phone Number (optional)	
<input type="text" value="87781234567"/>	<input type="text"/>	
Birth Date*		
<input type="text" value="January"/>	<input type="text" value="15"/>	<input type="text" value="1996"/>

9. После этого на экране появится большое окно с краткой информацией о том, как и для чего использовать разные разделы личного кабинета. Ознакомьтесь с ними.
- Чтобы это окно не появлялось при следующем входе в личный кабинет, поставьте галочку напротив "Don't show this message for the rest of the season" и нажмите кнопку CONTINUE."



10. Дальше вам нужно создать команду. Для этого нажмите на кнопку CREATE NEW TEAM(S).



11. Далее вам следует выбрать, кем вы являетесь в создаваемой вами команде. Если вы руководитель команды, то нужно выбрать **Sign up as a Coach**.

CREATE NEW TEAM(S)

If you are trying to re-register an existing team, please use the back arrow to return to your dashboard, where you can select your existing team. If you are not currently the Team Administrator or Lead Coach/Mentor for a team you are trying to re-register, please contact the previous team contact, as they can invite you as the replacement contact.

TEAM ADMINISTRATOR

This is an optional role and is not required to create a team.

The Team Administrator is a separate role from the Lead Coach/Mentor for the team.

Limited access to Team Administration functions:

- Can pay for team registration.
- Can invite Coach/Mentor 1 and 2.
- Can also be a Coach/Mentor 1 or 2.
- Can NOT invite Youth Team Members or other adult team contacts.

[Sign up as a Team Admin](#)

LEAD COACH/MENTOR 1

For adults who coach the team.

Full rights to administer the team (including payment and invites).

Subject to Youth Protection Policies (YPP).

Can invite Coach/Mentor 2 and Team Administrator.

Can also be the Team Administrator.

[Sign up as a Coach](#)

12. После этого выберите направление, в котором вы планируете принимать участие со своей командой (ВАЖНО! После создания команды поменять направление будет нельзя). Не ошибитесь при выборе. Вам нужно направление *FIRST* Tech Challenge.

После выбора направления нажмите на кнопку SELECT AND CONTINUE.

CREATE NEW TEAM(S)

PROGRAM SELECTION
TEAM PROFILE
SCHOOL/ORGANIZATION
INVITE PRIMARY CONTACTS

PROGRAM SELECTION

To select the correct *FIRST* program for your team. Choose a program to learn more about it before creating a team.

FIRST® LEGO® League
(Suggested ages 4-14)

FIRST® Tech Challenge
(Suggested ages 12-18)

Closed - FIRST® Robotics Competition
(Suggested ages 14-18)

FIRST® Tech Challenge Team Registration

Teams of up to 15 students explore the possibilities of STEM through designing, building, programming, and operating robots to play in a competition challenge.

Registration includes:

- Registration fee: \$275
-does not include shipping and handling fees or applicable taxes
- Access to purchase a discounted, reusable robotics kit* including the new Control Hub
- Access to online building and programming materials

Bring FIRST Tech Challenge to your classroom or after-school program with FIRST Class Pack implementation options for 30+ students. [Click here to create your Class Pack](#)

*Required robot set sold separately.

GO BACK
SELECT AND CONTINUE
LEARN MORE

13. Заполните поля с информацией о вашей команде.

Если ваша команда оказывает поддержку (mentoring) другим командам, желает это делать или, наоборот, нуждается в помощи со стороны других

команд, вы можете отметить это галочкой в последнем пункте. Но можно и ничего не отмечать.

После заполнения всех полей нажмите кнопку **SAVE & CONTINUE**.

The screenshot shows the 'CREATE NEW TEAM(S)' form, specifically the 'TEAM PROFILE' step. The form is titled 'CREATE NEW TEAM(S)' and has four steps: 'PROGRAM SELECTION', 'TEAM PROFILE', 'SCHOOL/ORGANIZATION', and 'INVITE PRIMARY CONTACTS'. The 'TEAM PROFILE' step is currently active. The form includes the following fields and options:

- TEAM NAME:** A text input field with the value 'Miracle Robo'. A note below the field states: 'TEAM NAME (Team name is required to contain at least one alphanumeric character)'.
- COUNTRY:** A dropdown menu with 'Kazakhstan' selected.
- CITY:** A text input field with 'Almaty' selected.
- REGION:** A dropdown menu with 'Kazakhstan' selected.
- ZIP/ POSTAL CODE:** A text input field with '040900'.
- STATE/PROVINCE:** A text input field with 'Almaty oblysy'.
- TEAM WEBSITE (Optional):** A text input field with a placeholder: 'Please include all information needed in the actual website URL (example: https://www.abcdefg.org)'.
- MENTORING (Optional):** Three checkboxes:
 - ☐ Our team currently mentors other teams
 - ☒ Our team would be willing to mentor other teams
 - ☐ Our team would like to be mentored by another team

At the bottom of the form, there are two buttons: 'GO BACK' and 'SAVE & CONTINUE'. A red arrow points to the 'SAVE & CONTINUE' button.

14. Выберите тип организации, от которой будет выступать ваша команда.

Это может быть семейная или библиотечная команда.

Если вы представляете какую-то молодежную организацию (например Клуб Робототехники), выбирайте Youth Organization. Тем, кто представляет школу, нужно выбрать School.

15. На следующем шаге необходимо заполнить сведения об организации, которую вы представляете. Для казахстанских школ во втором пункте необходимо выбрать Our school is not on the list и ввести все данные организации в появившиеся поля.

После введения всех данных нужно нажать на кнопку **SAVE & CONTINUE**.

FIRST Tech Challenge Team# 22753

School/Organization

School/Organization Type
School

Public/Private School (within 50 miles)
(Our school is not in this list)

OFFICIAL SCHOOL NAME
Темновская МКОУ

PUBLIC OR PRIVATE SCHOOL?
PUBLIC PRIVATE

ADDRESS LINE 1
г. Магистрат, 46

ADDRESS LINE 2 (Optional)

COUNTRY
Kazakhstan

ZIP/POSTAL CODE
040900

CITY
Almaty

STATE/PROVINCE
Almaty oblysy

LOWEST GRADE OFFERED
1st Grade

HIGHEST GRADE OFFERED
11th Grade

+ ADD AN ADDITIONAL SCHOOL OR ORGANIZATION

GO BACK SAVE & CONTINUE

16. Когда данные о вашей образовательной организации будут заполнены, система предложит вам добавить второго руководителя, поскольку для многих международных команд наличие второго руководителя является обязательным.

Казахстанские команды могут иметь одного руководителя, поэтому при регистрации можно пропустить этот пункт, нажав на кнопку I will do this later.

MY INFORMATION PROGRAM SELECTION TEAM PROFILE SCHOOL/ORGANIZATION INVITE PRIMARY

You have the option of inviting a Coach/Mentor 2 now. If you choose to invite a Coach/Mentor 2 at a later time you can do this by selecting "Manage and Invite Team Contacts" from your dashboard. The Coach/Mentor 2 will also be required to pass Youth Protection screening. Your team will not be able to invite youth members to participate on the team or register for an event until your team has both a screened Coach/Mentor 1 and a screened Coach/Mentor 2.

LEAD COACH/MENTOR 2

FIRST NAME LAST NAME

EMAIL ADDRESS

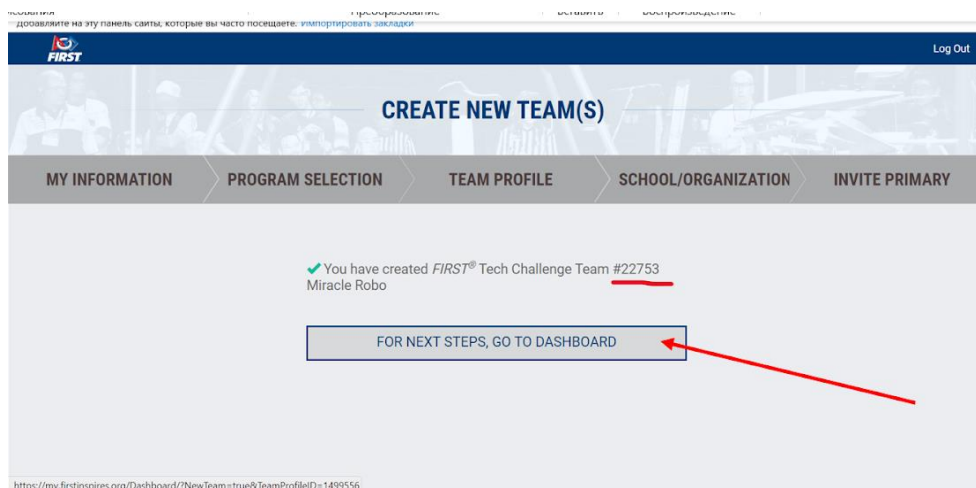
+ ADD TEAM ADMIN

☐ Я не робот

GO BACK SAVE & CONTINUE

I will do this later

17. В этот момент ваша команда оказывается зарегистрирована и получает временный номер (в примере #22753). Для продолжения регистрации вам нужно вернуться в личный кабинет и заполнить личные данные.




18. После этого система попросит вас продолжить заполнение личного профиля.


Во второй части анкеты необходимо выбрать пол, отметить, являлись ли вы в прошлом (до того как стать руководителем команды) участником какой-либо из программ *FIRST*. Кроме того укажите, в какой сфере вы на данный момент работаете (или укажите, что вы студент, если вы учитесь в колледже/университете) и выберите тип организации.

После того, как заполните все поля, нажмите кнопку Next.


Demographic Information

Gender Identity 
Female

FIRST Alumni Information

Are you a former student participant? 
No


☐ I consent to have my Alumni Status information displayed in the FIRST Mentor network should I create a mentor profile. I understand that Alumni Status information would be public to teams using the FIRST Mentor Network.

Employer 

Employment Status
I work for a K-12 school or school district

Employer/Other
School

☐ I consent to have my employer information displayed in the FIRST Mentor network should I create a mentor profile. I understand that my employer information would be public to teams using the FIRST Mentor Network.

Your Affiliations 

Select if you have an affiliation with a nonprofit or a professional organization that meets this criteria:
I prefer not to provide my affiliations | I prefer not to answer

☐ Please indicate your consent to share your name and contact information with your Affiliation/Organization. Affiliations/Organizations may utilize this information to help grow their FIRST support internally and connect with their members who volunteer. We only share your details if you consent.

☐ I consent to have my Affiliations/Organization information displayed in the FIRST Mentor network should I create a mentor profile. I understand that my Affiliations/Organization information would be public to teams using the FIRST Mentor Network.

GO BACK | NEXT

19. Теперь вам необходимо нажать на кнопку Payment & Product и выбрать там пункт Order Products.

Добавляйте на эту панель сайты, которые вы часто посещаете. [Импортировать закладки](#)



FIRST PROGRAMS COMMUNITY WAYS TO HELP ABOUT Hello, Mira Samal 1


Team Name	Team Number	Program	Team Type	Returning Team	Outstanding Tasks
Miracle Robo	#22753	FIRST® Tech Challenge	Individual Team	✓	Outstanding Team Tasks 2

Team Options


- Outstanding Tasks (2)
- Order Products**
- Passwords/Voucher Codes
- Payment Terms
- Payment & Product
- Certificates & Awards

Team Finances

Shopping Cart  

Payment/Product (Receipt) 

Funds & Grants \$0.00

Credits  \$0.00

Finance Options

Team Contacts/Roster

Primary Contacts 1

Youth Members 0

Other Contacts 0

Invite Contacts

Review Outstanding Tasks

Contact Options

Team Events

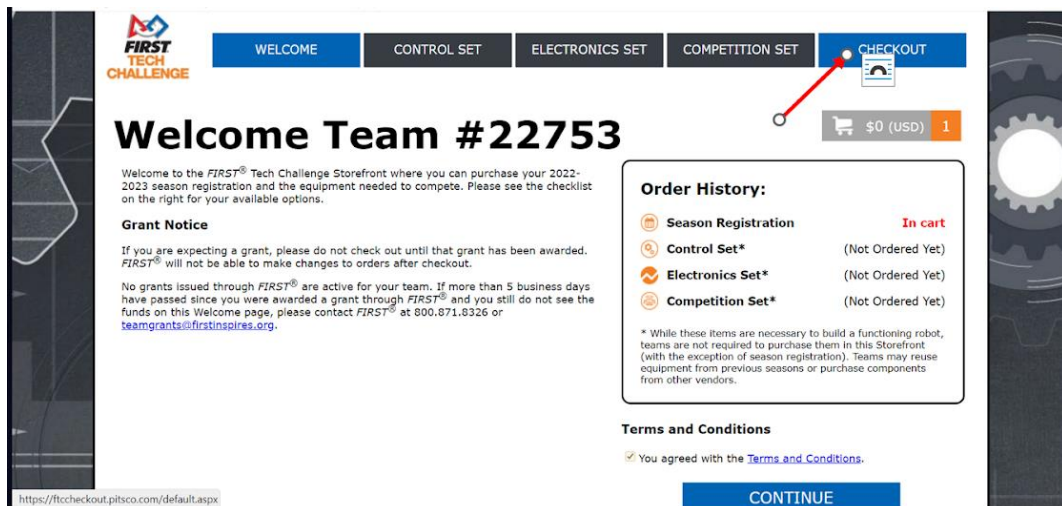
Team Registration does not guarantee that events are available in your area. If you cannot locate an event in our system, please contact your local partner at: [Local Support](#)

Review Outstanding Tasks

Event Options

<https://my.firstinspires.org/Teams/Page/Ptsco/Edit?TeamProfileID=1499554> Leave a message

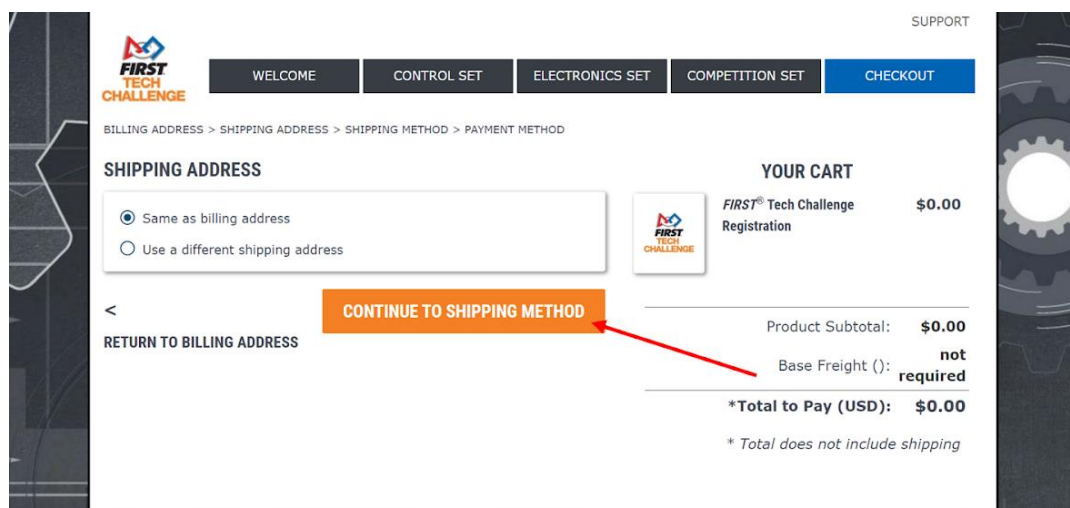
20. Вы окажетесь в окне с выбором товаров для оплаты. Регистрация команды на сезон (Season Registration) будет обозначена в истории заказов как Required (Необходимая). Вам необходимо поставить галочку You agreed with the Terms and Conditions, это добавит Регистрацию команды в Корзину. После этого нужно будет нажать кнопку CHECKOUT, чтобы перейти к стадии заказа.



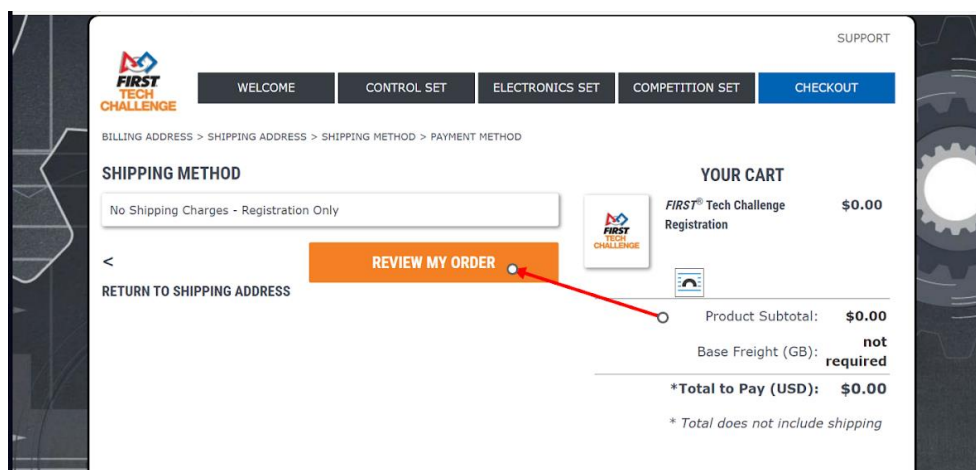
21. В новом окне вам необходимо указать адрес оплаты (Billing Address). Поскольку стоимость товара \$0, и услуга предоставляется онлайн, здесь можно использовать любые данные.

После того, как вы заполните данные, нажмите кнопку CONTINUE TO SHIPPING ADDRESS.

22. Здесь нужно выбрать адрес доставки. Так как уведомление просто придет на электронную почту, выбираем пункт Same as billing address. А затем нажимаем на кнопку CONTINUE TO SHIPPING METHOD.



23. На этом экране нужно просто нажать кнопку REVIEW MY ORDER, чтобы перейти к проверке данных и завершить процесс.



24. Проверьте правильность введенных вами данных и нажмите кнопку PLACE MY ORDER.

WELCOME CONTROL SET ELECTRONICS SET COMPETITION SET CHECKOUT

BILLING ADDRESS > SHIPPING ADDRESS > SHIPPING METHOD > PAYMENT METHOD

BILLING ADDRESS

Mira Samal
Шукшина, 107
Almaty, BDF 040 GB
+77781234567

CHANGE/ADD

YOUR CART

FIRST Tech Challenge
Registration \$0.00

Product Subtotal: \$0.00
Base Freight (GB): not required
*Total to Pay (USD): \$0.00
* Total does not include shipping

SHIPPING ADDRESS

Mira Samal
Шукшина, 107
Almaty, BDF 040 GB
+77781234567

CHANGE/ADD

SHIPPING METHOD

No Shipping Charges - Registration Only

SPECIAL INSTRUCTIONS

Add Special Instructions for shipping or delivery of your order. ADD

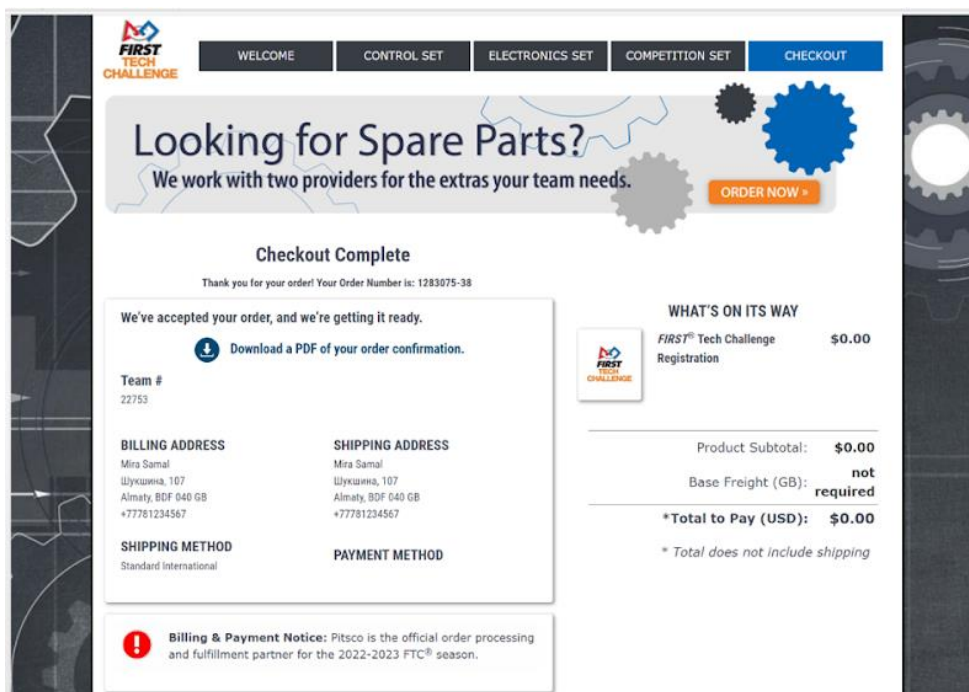
Save My Order for Later

PLACE MY ORDER

Generate a Printable Quote

25. Если все данные были указаны верно, то появится окно об успешном заказе услуги регистрации с данными о доставке и оплате и возможностью скачать квитанцию подтверждения.

На этом регистрация окончена. В течение одного-двух дней вам на почту придет уведомление о предоставлении услуги регистрации, и ваша команда появится в списке зарегистрированных на сезон. (<https://www.firstinspires.org/team-event-search#type=teams&sort=name&programs=FTC&year=2022&country=Kazakhstan>).



Напоминаем, что все команды FTC, которые регистрировались в предыдущих сезонах и желающие участвовать в этом сезоне, должны также "активировать" свою регистрацию через Dashboard.

Дедлайн активации 01.12.2024

7. Организационный комитет и судейство

7.1 Организационный комитет

Организацию и руководство Чемпионатом осуществляет Организационный комитет Чемпионата (далее Оргкомитет). Оргкомитет формирует ОФ “USTEM FOUNDATION”.

7.2 В Оргкомитет могут входить:

1. Представители региональных органов государственной власти.
2. Специалисты в области робототехники, инженерии, информационных технологии, программирования, искусственного интеллекта.
3. Представители предприятий высокотехнологичных сфер экономики.
4. Представители компаний-спонсоров или партнеров.
5. Специалисты по организации соревнований.
6. Выпускники программы *FIRST*.

7.3 Оргкомитет выполняет следующие функции:

1. Утверждает регламенты проведения Чемпионата.
2. Утверждает судейскую коллегию;
3. Утверждает специальные номинации;
4. Утверждает календарный план (программу) проведения Чемпионата;
5. Может принимать специальные решения об участии в Чемпионате дополнительных команд;
6. Принимает иные решения, не противоречащие настоящим Правилам и законодательству Республики Казахстан.
7. Могут принимать решение при выдаче квот для соревнований, которые проходят вне сезона.

7.4 Судейская коллегия:

1. Проводит консультации и инструктаж с участниками и тренерами по правилам проведения и регламентам Чемпионата;
2. Осуществляет экспертную оценку соревнований во всех направлениях Чемпионата;
3. Определяет победителя и призеров, дипломантов во всех направлениях и номинациях Чемпионата;

4. Оформляет и представляет в Оргкомитет итоговые протоколы работы судейской коллегии, заверенные главным судьёй Чемпионата;
5. Готовит представление в Оргкомитет на награждение;
6. Участвует в процедуре награждения команд-победителей (призеров, дипломантов) во всех направлениях и номинациях Чемпионата.

7.5 Главный судья соревнований:

1. Возглавляет судейскую коллегию и руководит Чемпионатом в целом;
2. Отвечает за подготовку и проведение Чемпионата в соответствии с правилами и данным Положением;
3. Проверяет готовность помещений для проведения соревнований Чемпионата на наличие необходимого соревновательного оборудования и инвентаря;
4. Открывает Чемпионат, дает старт каждого дня соревнований, участвует в процедуре закрытия Чемпионата;
5. Закрепляет подписью промежуточные и итоговые протоколы соревнований по всем направлениям Чемпионата;
6. Дает разрешение представителям прессы (кинооператорам, фотокорреспондентам и репортерам) работать в зоне соревнований Чемпионата.
7. Главный судья имеет право:
 - Разрешить команде возобновить выступление (попытку), если во время соревнований выполнению задания помешали не зависящие от команды обстоятельства, либо ошибка, допущенная судейской коллегией;
 - Принять решение в случае спорной ситуации в ходе проведения соревнований, сопроводив действиями: сообщить о решении в Оргкомитет;
 - Сделать остановку в соревнованиях и объявить о принятом решении для всех участников соревнований в конкретном соревновательном направлении или Чемпионата в целом;
 - Задержать или прекратить проведение соревнований в конкретном соревновательном направлении или Чемпионата в целом, если что-либо мешает их нормальному ходу;
 - Принимать решение о снятии команды с соревнований, в том числе из-за поведения членов команды и/или тренера (наставника)

команды, если их действия нарушают Правила и/или данное Положение.

- Отклонять протесты команд, если они противоречат установленным правилам или регламенту соревнований.
- Изменить график проведения соревнований в случае возникновения непредвиденных обстоятельств, о которых немедленно сообщается Оргкомитету и участникам соревнований.

8. Награды

8.1 Награды *FIRST LEGO League Discover*

- **Incredible Innovators** - эта награда присуждается командам, которые проявляют выдающиеся способности в области инноваций и творчества. Награда подчеркивает оригинальность идей и креативный подход к решению задач.
- **Cooperative Creators** - награда вручается командам, которые демонстрируют отличную командную работу и сотрудничество. Эти команды работают вместе, делясь идеями и поддерживая друг друга в процессе проектирования и реализации проектов.
- **Excellent Explainers** - эта награда присуждается командам, которые способны четко и эффективно объяснять свои идеи, проекты и решения. Награда подчеркивает важность коммуникационных навыков в команде.
- **Brilliant Builders** - награда вручается командам, которые проявляют выдающиеся навыки в построении и проектировании роботов. Эти команды демонстрируют творческий подход и технические навыки в процессе создания своих роботов.
- **Enthusiastic Engineers** - эта награда присуждается командам, которые проявляют увлечение и энтузиазм в инженерном проектировании и разработке решений. Награда подчеркивает важность интереса и увлеченности в области STEM.

8.2 Награды *FIRST LEGO League Explore*

- Награда "**Champion's Award Winner**". Эта награда вручается когда команда демонстрировала сбалансированное мастерство во всех

аспектах соревнования: от разработки инновационных решений до командной работы и презентации проекта. Они должны проявить высокие стандарты основополагающих ценностей FLL, таких как уважение, сотрудничество и инновации.

- Награда “**Champion’s Award Finalist**” - вручается когда финалисты этой категории выделяются своим тщательным подходом к проекту и балансу во всех элементах соревнования. Они показывают высокие результаты в инженерии, программировании и презентации, но могут немного уступать победителям в одной из областей.
- Награда “**Complexity and Decoration Award**” - вручается если участники команды создают сложные модели из LEGO, используя множество деталей и функций. Они применяют креативные дизайнерские решения и уделяют внимание внешнему виду модели, добавляя различные элементы декора, такие как цвета, текстуры и детали, которые делают их модели уникальными.
- Награда “**Inspired and Creative Award**”. Команды, стремящиеся к этой награде, активно развивают свои творческие идеи. Они могут использовать нестандартные подходы к решению задачи, разрабатывать инновационные способы использования деталей LEGO или применять оригинальные идеи в своих инновационных решениях. Это требует открытого мышления и готовности пробовать новое.
- Награда “**Best Engineering Book Award**” - вручается когда команды ведут подробный инженерный журнал, где они записывают каждый этап своей работы: от первых идей и эскизов до завершённого проекта. Важно, чтобы команда последовательно задокументировала свой процесс, описывала проблемы, с которыми сталкивалась, и то, как они их решали.
- Награда “**Gracious professionalism Award**”- вручается если команды показывают уважительное и доброжелательное отношение к другим участникам и судьям. Они помогают другим командам, делятся знаниями и сохраняют позитивное настроение даже в условиях конкуренции. Судьи отмечают тех, кто придерживается принципов справедливой игры и сотрудничества.
- Награда “**High Programming Award**”. Эти команды дали эффективные объяснения того, как работает их код. Важно, чтобы модель функционировала плавно и эффективно в соответствии с программой.

- Награда “**Against All Odds Award**”. Команды, претендующие на эту награду, преодолевают значительные препятствия на пути к успеху. Это могут быть технические проблемы, недостаток ресурсов или временные ограничения. Они показывают решимость, устойчивость и позитивный настрой, даже когда сталкиваются с трудностями.
- Награда “**Enthusiasm and Dedication Award**”. Для этой награды команды показывают неподдельный энтузиазм и активное участие на протяжении всего соревнования. Это можно продемонстрировать через их вовлеченность, энергию и страсть как на этапе разработки проекта, так и во время презентации.
- Награда “**Teamwork Award**”. Чтобы получить эту награду, команды должны показать отличную командную работу. Это включает в себя эффективное распределение задач, уважение к мнениям каждого участника, способность работать вместе и решать проблемы сообща. Команды активно поддерживают друг друга и работают слаженно.
- Награда “**Team Spirit Award**”. Для этой награды команды должны проявить высокий командный дух, что часто выражается в позитивном отношении, поддержке друг друга и демонстрации энтузиазма по отношению ко всем аспектам соревнования. Команды часто разрабатывают особые элементы, которые помогают выразить их идентичность (например, футболки, девизы, танцы и др.).
- Награда “**Brightest Presentation Award**”. Чтобы достичь этой награды, команды разрабатывают презентацию, которая ярко и увлекательно передаёт их идеи. Они могут использовать визуальные материалы, мультимедийные элементы, театрализованные выступления и другие креативные подходы, чтобы заинтересовать судей и донести свои идеи наиболее убедительным и запоминающимся образом.
- Награда “**Team Design Award**”. Для получения этой награды команды должны продемонстрировать высокий уровень инженерного мышления и дизайна. Судьи оценивают оригинальность инженерных решений.
- Награда “**Judges Choice Award**”. Судьи могут присудить эту награду за особое достижение, которое не подпадает под другие категории. Чтобы её достичь, команды могут проявить уникальный подход к решению задачи, внести значительные инновации или впечатлить судей чем-то необычным.
- Награда “**Collaboration Award**”. Для этой награды команды активно сотрудничают с другими участниками, помогая им решать задачи и делясь

своими знаниями. Они могут организовать совместные сессии для обмена опытом или работать над совместными проектами с другими командами.

- Награда “**Team Poster Award**”. Чтобы достичь этой награды, команда должна создать информативный и визуально привлекательный постер, который рассказывает о процессе работы над проектом, инновациях и достижениях команды. Важно, чтобы постер был творчески оформлен и чётко передавал информацию о том чему они научились в ходе командного путешествия *FIRST LEGO League Explore*.

8.3 Награды *FIRST LEGO League Challenge*

- Награда «**Champion’s Award**». Эта награда вручается команде, которая воплощает дух *FIRST LEGO League Challenge*, полностью принимая наши Основные ценности в процессе достижения лучших результатов и максимальной инновационности в категориях "Игра роботов", "Дизайн робота" и "Инновационный проект".
- Участники команды, удостоиваемой награды «**Core Values Award**», демонстрируют необычайные энтузиазм и силу духа, знают, что вместе они могут достичь большего, чем поодиночке, и всегда проявляют уважение друг к другу и другим командам.
- Участники команды, удостоиваемой награды «**Innovation Project Award**», используют для своего Инновационного проекта разнообразные ресурсы, помогающие им сформировать всестороннее понимание проблемы, найти творческое, качественно проработанное решение и эффективно представить свои выводы судьям и сообществу.
- Участники команды, удостоиваемой награды категории «**Robot Design Award**», демонстрируют выдающиеся навыки программирования, а также используют надежные методы проектирования для разработки робота, который является механически надежным, долговечным, эффективным и может выполнять разнообразные миссии на игровом поле.
- Награда «**Robot Performance Award**» вручается команде, набравшей наибольшее количество очков во время Игры роботов. Команды проводят как минимум три 2,5-минутных матча, при этом в зачет идет наибольшее количество очков, набранное в одном из матчей.
- Тренеры и наставники вдохновляют свои команды, помогая им выложиться на 100%, как индивидуально, так и совместно, и без них *FIRST LEGO League Challenge* была бы просто невозможна. Награда

«**Coach/Mentor Award**» вручается тренеру или наставнику, чье лидерство и руководство очевидны и наилучшим образом отражают Основные принципы *FIRST*.

- Награда «**Breakthrough Award**» вручается команде, которая добилась значительного прогресса в развитии собственной уверенности и навыков, как в Игре роботов, так и в Инновационном проекте, а также является ярким примером следования Основным принципам. Участники команды демонстрируют понимание того, что новые открытия для них важнее, чем то, что они выигрывают.
- Награда «**Engineering Excellence Award**» вручается команде качественно спроектировавшей робота разработавшей инновационное проектное решение, которые эффективно решают задачу сезона, а также продемонстрировавшей высокий уровень следования Основным принципам, явно прослеживающимся во всем, чем занимаются участники команды.
- Награда «**Rising All-Star Award**» вручается команде, от которой судьи ожидают больших успехов в будущем.
- Награда «**Motivate Award**» вручается команде, которая активно принимает культуру *FIRST LEGO League*, что отражается в процессе построения команды, командном духе и проявленном энтузиазме.

Во время соревнований возможны дополнительные Награды по решению Оргкомитета.

8.4 Награды *FIRST* Tech Challenge

- Награда **Inspire Award** присуждается команде, которая, по мнению экспертов, является сильным кандидатом на многие другие награды. Надежность Робота во время Соревнований является одним из аспектов этой награды, но он не имеет большего веса, чем любое другое требование.
- Награда **Think Award** эта неигровая награда вручается той Команде, которая наилучшим образом иллюстрирует свой опыт, накопленный в ходе проектирования и сборки Робота в течение всего игрового сезона. Инженерный раздел портфолио играет ключевую роль, когда эксперты определяют Команду, наиболее заслуживающую данную награду. В инженерном разделе необходимо сфокусироваться на стадии проектирования и сборки Робота.

- Награда **Connect Award** эта неигровая награда вручается той Команде, которая наилучшим образом иллюстрирует свой опыт, накопленный в ходе проектирования и сборки Робота в течение всего игрового сезона. Инженерный раздел портфолио играет ключевую роль, когда эксперты определяют Команду, наиболее заслуживающую данную награду. В инженерном разделе необходимо сфокусироваться на стадии проектирования и сборки Робота.
- Награда **Innovate Award**. Награда Innovate Award отмечает Команду, которая не только нестандартно мыслит, но и обладает изобретательностью и креативностью, чтобы воплотить в жизнь свои идеи. Эта награда экспертов вручается Команде, воплотившей самые инновационные и творческие решения в конструкции Робота применительно к любой его части. При определении победителя принимаются во внимание элегантность дизайна, надежность и нестандартный подход. Награда может быть вручена за конструкцию Робота в целом или же за отдельный узел, установленный на Роботе. Данный узел должен работать бесперебойно, однако бесперебойная работа всего Робота в ходе Матчей не требуется, чтобы претендовать на эту награду. Для получения этой награды инженерное портфолио должно включать краткое описание дизайна компонента или компонентов Робота. Записи должны описывать, как Команда пришла к своему решению.
- Награда **Control Award**. Данная награда присуждается Команде, которая использует датчики и программное обеспечение для увеличения функциональности своего Робота на игровом поле. Эту награду получает Команда, которая продемонстрировала инновационный подход в решении задач соревнований, например в автономном режиме, добавила «умные» элементы управления в механические компоненты, или использовала датчики, чтобы повысить свои результаты на игровом поле. Компоненты элементов управления должны бесперебойно работать на игровом поле. Инженерное портфолио Команды должно содержать краткое описание программных решений, использования датчиков и механических элементов управления Роботом, но не должно включать сам программный код.
- Награда **Motivate Award**. Эта команда воплощает культуру *FIRST* и отлично показывает, что значит быть Командой. Эта награда отмечает Команду, которая представляет суть Соревнований *FIRST* Tech Challenge,

через Благородный Профессионализм и энтузиазм в отношении общей философии *FIRST* и того, что значит быть Командой *FIRST*Tech Challenge. Такая Команда предпринимает коллективные усилия, чтобы познакомить с *FIRST* учащихся своей школы и свое сообщество, и вдохновляет других на приобщение к культуре *FIRST*.

- Награда **Design Award**. Эта неигровая награда вручается в качестве признания заслуг Команды в проектировании элементов Робота, которые удачно реализованы не только функционально, но и эстетически. Награда *Design Award* вручается Команде, которая в своих решениях сумела применить элементы промышленного дизайна. Такие элементы дизайна могут упрощать внешний вид Робота, выполнять декоративную функцию, либо иным способом выражать творческие идеи Команды. Робот должен быть надежным, хорошо сконструирован и должен эффективно решать игровые задачи.
- Награда **Judges' Choice Award**. Во время Соревнований эксперты могут встретиться с Командой, чьи уникальные усилия, выступление или динамика заслуживают отдельного признания, но не соответствует ни одной из существующих категорий наград. Чтобы отметить такие уникальные Команды, *FIRST* предлагает использовать специальную награду *Judges' Choice Award*. Бригада экспертов может выбрать Команду для награждения, а также название для присуждаемой награды. *Judges' Choice Award* отмечает Команду за ее выдающиеся усилия, но эта награда не учитывается в критериях продвижения команд.
- Награда **Winning Alliance Award** - эта награда будет вручена Альянсу-победителю, участвовавшему в финальном Матче.
- Награда **Finalist Alliance Award** - эта награда будет вручена Альянсу-финалисту, участвовавшему в финальном Матче.
- Награда **Promote Award** присуждается команде, которая наиболее успешно создала убедительное видеообращение к общественности, призванное изменить нашу культуру и прославить науку, технологии, инженерное дело и математику (STEM). Команды должны представить одноминутный ролик социальной рекламы (PSA), основанный на теме PSA для данного сезона.
- Награда **Compass Award** присуждается взрослому тренеру или наставнику, который в течение года оказывал команде выдающееся руководство и поддержку и демонстрировал ей, что значит быть

благородным профессионалом. Победитель премии «Компас» будет выбран из кандидатов, выдвинутых членами студенческих команд *FIRST Tech Challenge*, с помощью 40-60-секундного видеоролика. В видеоролике должно быть показано, как наставник помог им стать вдохновляющей командой. Мы хотим услышать, что отличает наставника от других.

- ***FIRST Dean's List Award*** — это престижная награда, присуждаемая ученикам, которые демонстрируют исключительное лидерство, командную работу и приверженность миссии *FIRST*. Эта награда направлена на поощрение старшеклассников (кроме выпускных классов), которые играют важную роль в своих командах, способствуют продвижению программы и вдохновляют других на изучение STEM (наука, технологии, инженерия, математика).

Номинации на **Dean's List Award** подаются менторами команд. С одной команды могут номинироваться максимум два участника. Награда присуждается ученикам, которые демонстрируют:

- Лидерские качества и способность вдохновлять других;
- Стремление к изучению STEM и их применение на практике;
- Сильные академические достижения и навыки критического мышления;
- Вклад в команду и общее развитие программы *FIRST*.

Победители **Dean's List Award** получают признание на региональных и международных уровнях, а также получают приглашение на международный этап *FIRST Championship* в Хьюстоне. С Казахстана могут быть только **два** региональных победителя. Награда также открывает перед лауреатами новые образовательные и карьерные возможности, поскольку она привлекает внимание ведущих университетов и работодателей.

9. Дополнительные условия и безопасность

9.1 Дополнительные обязательства и безопасность

Посетители и участники обязаны соблюдать чистоту и порядок в месте проведения соревнований, самостоятельно соблюдать технику безопасности, строго соблюдать общественный порядок и общепринятые нормы поведения, подчиняться законным предупреждениям и требованиям администрации, полиции и иных лиц, ответственных за поддержание порядка, пожарной безопасности.

На протяжении всего периода проведения Чемпионата должны соблюдаться стандартные санитарно-гигиенические правила. Обеспечение безопасности во время проведения Чемпионата осуществляется сотрудниками службы безопасности по поручению Организаторов соревнований.

Ответственность за сохранность личного имущества, интеллектуальной собственности и личной документации в период проведения Чемпионата, а также личной безопасности за пределами территории проведения чемпионата, возлагается на самих участников.

Ответственность за несовершеннолетних участников несут руководители команд и сопровождающие лица. Дети до 18 лет должны все время находиться под присмотром уполномоченных на то лиц.

9.2 Эпидемиологическая обстановка

Здоровье и безопасность всех присутствующих на Чемпионате являются высшим приоритетом Оргкомитета и будут определять каждое решение по планированию и проведению мероприятия.

В случае ухудшения эпидемиологической обстановки, соревнования могут быть отменены, и в этом случае Оргкомитет Чемпионата не несет ответственности за финансовые издержки участников соревнований.

10. Расходы

Все расходы, связанные с подготовкой и участием в Чемпионате, в том числе - робототехнические наборы, проживание, питание и проезд, Команды несут самостоятельно.

11. Контактная информация

11.1 Мобильный телефон

+7 708 021 0101

11.2 Email адрес

info@ustemrobotics.kz

11.3 Социальные сети

Instagram: [@firstroboticskz](https://www.instagram.com/firstroboticskz)

Telegram: <https://t.me/firstroboticskz>

Приложение №1 - **FIRST LEGO League Discover**

1.1 О программе **FIRST LEGO League Discover**

FIRST LEGO League Discover — это самая младшая программа в рамках **FIRST LEGO League**. Программа предназначена для детей в возрасте 4-6 лет и знакомит их с основами STEM (наука, технологии, инженерия и математика). В ходе программы дети изучают простые научные и инженерные задачи и находят творческие решения, работая в команде. Они используют LEGO наборы (включая LEGO DUPLO), чтобы решать реальные проблемы увлекательным и доступным способом.

FIRST LEGO League Discover направлена на развитие у детей уверенности в себе, навыков критического мышления, исследовательских навыков через практическую деятельность, а также на работу в команде. В процессе программы дети создают проекты, применяют инженерные процессы на практике и учатся выражать свои идеи творческим способом.

1.2 О программе **FIRST LEGO League Discover**

В сезоне **SUBMERGED 2024-2025** годов, посвященном исследованию подводных глубин, программа **FIRST LEGO League Discover** даёт детям возможность изучить увлекательные и простые способы создания моделей подводного мира. Работая в команде, дети разрабатывают креативные идеи и воплощают их с помощью LEGO моделей, погружаясь в тему подводных исследований и приключений. Основные шаги в рамках сезона:

- Исследование и понимание проблемы;
- Предложение как минимум одного творческого решения;
- Реализация решений и демонстрация их с помощью LEGO моделей;
- Обсуждение того, чему они научились, с командой и обществом.

Для помощи тренерам и наставникам разработаны специальные материалы, такие как [Руководство для Работы с Командой](#) и [Инженерная Тетрадь](#), которые помогают детям понять каждый шаг и управлять проектами.

1.3 Требования к командам

Команда, участвующая в программе **FIRST LEGO League Discover**, должна работать под руководством как минимум одного взрослого тренера. Возраст тренера должен быть не менее 18 лет, а каждый участник команды должен быть в возрасте от 4 до 6 лет. Команда может состоять из 2-4 детей, и тренер отвечает за соблюдение возрастных требований программы. В целях поддержки командного духа рекомендуется, чтобы у команды был уникальный стиль: специальная одежда, головные уборы или значки.

1.4 Команды должны предоставить следующие материалы

В течение сезона команда **FIRST LEGO League Discover** должна разработать и представить следующие материалы: LEGO модели, созданные в соответствии с проектом;

- Постер, демонстрирующий процесс работы над проектом;
- Инженерный дневник, в котором зафиксированы идеи и работы команды.

1.5 Требования к проекту

Проект команды должен быть выполнен с использованием конструкторов **LEGO® SYSTEM** и **LEGO® DUPLO®**. Обязательно использование набора **LEGO® Education Discover**. Основные элементы проекта могут быть оснащены простыми моторами и датчиками для приведения моделей в движение. Запрещено использовать любые детали, не относящиеся к конструкторам LEGO (например, клей, ленты, пластилин и т.д.).

1.6 Требования к постеру

Постер **FIRST LEGO League Discover** представляет собой краткую визуальную презентацию команды, проекта и процесса работы над проектом. Постер используется при защите проекта и помогает объяснить его содержание. Постер должен включать информацию о том, как команда нашла идеи, с какими проблемами столкнулась в ходе проекта и как их решила.

1.7 Требования к инженерному дневнику

Инженерный дневник **FIRST LEGO League Discover** документирует ход проектной работы команды. В дневнике участники команды изображают свои идеи в виде чертежей, рисунков или записей. Если дети не могут писать, они могут выразить свои идеи через рисунки или схемы.

1.8 Павильон

Команде предоставляется техническая зона во время соревнования, где есть стол и стулья. Рекомендуется, чтобы команда обеспечила себя всеми необходимыми инструментами. В этой зоне команда может готовиться к защите своего проекта и проводить инженерные работы.

1.9 Этап защиты и оценки проекта

Во время защиты проекта команда общается с экспертами и объясняет, как работает проект. Инженерный дневник должен быть готов к моменту защиты. Каждой команде даётся от 5 до 15 минут на защиту проекта, в течение которых они должны полностью рассказать экспертам о том, как был выполнен проект, какие идеи были найдены и как они были реализованы. Эксперты оценивают каждую команду и отмечают её сильные стороны.

Приложение №2 - **FIRST LEGO League Explore**

2.1 О6 **FIRST LEGO League Explore**

FIRST LEGO League Explore – одно из трех возрастных направлений **FIRST LEGO League**. В **FIRST LEGO League Explore** команды знакомятся с основами инженерного дела, исследуют проблемы реального мира, учатся проектировать и программировать, а также создают уникальные решения с помощью любых деталей LEGO (за исключением LEGO DUPLO) и образовательных наборов LEGO Education SPIKE Essential или WeDo 2.0.

FIRST LEGO League Explore вдохновляет ребят на эксперименты, развивая в них уверенность в себе, критическое мышление, навыки проектирования посредством практико-ориентированного обучения и навыки командной работы.

2.2 Сезон SUBMURGED

Сезон SUBMURGED, вдохновленные искусством, на 2024–2025 годы помогут учащимся представить и внедрить новые способы создания и распространения искусства по всему миру и вдохновить других своим творчеством.

- Изучить проблему;
- Создать одно решение или более;
- Испытать придуманные решения;
- Рассказать, чему научились.

В помощь тренеру и наставнику команды разработаны специальные документы – [Руководство по работе с командой](#) и [Инженерная тетрадь](#).

2.3 Требования к команде

Команда состоит из участников от двух до четырех человек возрастом от 6 до 10 лет под руководством хотя бы одного взрослого тренера возрастом 18 лет и старше.

Для каждой команды допускается не более двух тренеров.

Тренер команды несет ответственность за соблюдение правил Соревнований, касающихся возраста участников.

Участники должны соответствовать возрастному ограничению не только на момент старта сезона, но и на дату – 1 мая 2025 года.

Соревнования в команде – захватывающее и в то же время почетное мероприятие. Приятная и веселая часть того, чтобы быть частью Команды - это придумывать свой командный стиль: футболки, бейсболки, значки, особые приветствия и костюмы.

2.4 Команда представляет:

В результате работы в течении сезона команда должна будет представить экспертам следующие материалы:

1. Проект по теме сезона
2. Постер «Show Me» FLL Explore
3. 1 инженерную тетрадь FLL Explore
4. Дополнительные материалы (по желанию команды).

2.5 Требование к проекту:

- Проект создается с использованием конструктора LEGO® SYSTEM и (или) LEGO® TECHNIC (Стандартные наборы LEGO).
- Обязательный набор EXPLORE SET с соревновательным ковриком.
- Модель макета в рамках проекта должна быть спроектирована с использованием не менее одного мотора, который обеспечит движение элемента проекта из наборов Lego Education WE DO любой версии или набора SPIKE Essential (SPIKE Старт).
- В командной модели должна быть хотя бы одна Обязательная базовая модель. Если у команды есть желание, то они могут использовать все базовые модели. Также есть возможность изменить конструкцию в случае, если будет установлен мотор, датчик или смарт хаб, при этом максимальное количество деталей и узлов конструкции должно совпадать с инструкцией.
- Количество движущихся элементов, датчиков не ограничено.
- Проект должен иметь законченный вид и полностью размещаться на соревновательном коврике.
- В создании проекта при скреплении деталей и элементов между собой разрешено использовать только детали конструктора LEGO.
- Запрещено использование любых дополнительных деталей, не входящих в состав конструкторов LEGO.
- Запрещено использование клея, скотча, пластилина, пр.
- Детали конструктора LEGO должны иметь оригинальные: окраску (цвет) и/или размещенные на них изображения (наклейки). Изменение цвета деталей конструктора, нанесение на них изображений самостоятельно не допускается.
- Габариты модели в начальном (статичном) положении в проекции не должны превышать размер соревновательного коврика. В процессе демонстрации работы проекта проекция может на время выходить за пределы соревновательного коврика. Передвигать постройки или элементы модели по поверхности вне коврика запрещается.
- Рекомендуется командам использовать пластины, так как одно из условий оценивания проекта – надежность и целостность конструкции. Также команды должны учитывать, что проект во время соревнований необходимо будет перемещать в кабинку для собеседований. При этом

дополнительного времени на монтаж и демонтаж команде предоставляться не будет.

2.6 Требование к постеру

- Постер «Show Me» FLL Explore (далее – Постер FLL Explore) – это краткая визуальная презентация команды, проекта и хода работы над проектом.
- Размеры Постера FLL Explore: 91,44 см x 121,92 см или 55,8 см x 71,12 см.
- Материал для изготовления на выбор команды.
- Постер FLL Explore не является частью проекта.
- Он должен быть размещен вне соревновательного коврика, стоять самостоятельно вертикально так, чтобы к нему имели удобный доступ участники команды при защите проекта, члены судейской коллегии, другие участники Чемпионата для знакомства с командой и их проектом.
- На Постере FLL Explore должна быть представлена работа над проектом: как и где искали информацию (в том числе экскурсии, беседы с представителями направления исследования и т.д.); какую проблему в рамках проекта исследовали, как и какое выбрали решение; размещено изображение модели, дано краткое описание; представлен каждый член команды; показано где, как и кому участники уже демонстрировали свой проект.
- Постер FLL Explore может содержать тексты, рисунки, фотографии, мелкие предметы и другие элементы, которые помогут членам команды рассказать о том, что они узнали во время своих исследований по теме.
- Весь материал на Постере FLL Explore должен быть выполнен только участниками команды.

2.7 Требование к инженерной тетради

- Инженерная тетрадь FLL Explore – печатное пособие, входящее в комплект соревновательного оборудования для FLL Explore.
- В инженерной тетради FLL Explore команда описывает как она работала над проектом и каков результат этой работы.
- Инженерная тетрадь FLL Explore может быть 1 на всю команду, может заполняться одним членом команды.
- При защите своего проекта команда обязательно демонстрирует заполненную инженерную тетрадь FLL Explore, в которой отражен процесс создания проекта.

- Если дети не умеют писать, то они делают рисунки и схемы.
- Вклеивать фотографии в тетрадь допускается лишь в тех разделах, где это отмечено. В тетради, кроме рисунков можно делать аппликации.
- Дополнительными материалами к Инженерной тетради могут быть фотоальбомы, поделки, выполненные руками детей, рисунки, не вошедшие в Инженерную тетрадь, дополнительное описание проекта (о том как проводили исследования по выбранной теме). Все дополнительные материалы должны быть продемонстрированы экспертам в ходе защиты проекта.

2.8 Павильон

- На любом мероприятии Соревнований команде будет предоставлена техническая зона, которая оснащена столом – 1 шт., стульями – от 1 до 4 шт. и розеткой и/или пилотом.
- Любое другое необходимое оснащение, включая дополнительные пилоты, команда должна будет предусмотреть для себя самостоятельно.
- Обращаем ваше внимание на то, что на некоторых мероприятиях технические зоны могут быть оформлены в виде павильона.
- Ниже приведены примеры технических зон команд:



2.9 Защита проекта и Оценивание

Если вы участвуете в каком-либо мероприятии Соревнований, вам предстоит встретиться и побеседовать в течение 5-15 минут со

специальными экспертами. Инженерные тетради необходимо представить экспертам до начала защиты и демонстрации проекта.

При подготовке к защите проекта рекомендуется распределить время следующим образом:

- 5 минут на защиту проекта и демонстрацию его работоспособности;
- От 5 до 10 минут на вопросы экспертов и выполнение дополнительного задания.
- В случае, если команда не укладывается в отведенное время, эксперты устанавливают защиту команды и заполняют Оценочный лист проекта исходя из той информации, которую они получили за это время. Дополнительного времени для окончания защиты или ответов на вопросы не предоставляется.

Будьте готовы:

- выслушать экспертов и ответить на их вопросы;
- рассказать экспертам о своей команде;
- рассказать экспертам об исследовании, которое изучала ваша команда, а также о том,
- как вы искали ответы на свои вопросы;
- показать экспертам, как работает ваша командная модель;
- рассказать экспертам о своей команде и распределении ролей в команде;
- рассказать экспертам, как вы поделились с окружающими добытыми сведениями и знаниями;
- как можно подробнее рассказать о результатах своей работы, поскольку именно этого ждут от вас эксперты!

Эксперты, внимательно выслушав выступление команды, ознакомившись с постером и Инженерной тетрадью заполняют Оценочный лист проекта и по каждому критерию выставляют уровень которого достигла команда (базовый, сформированный или превосходящий). В комментариях эксперты могут отметить сильные стороны проекта или сделать рекомендации по его доработке. После этого, эксперты присваивают номинацию, в которой будет награждена команда.

Обращаем ваше внимание, что рейтинга наград не существует!

Во время проведения мероприятия Соревнований каждая команда приходит на защиту проекта согласно Расписанию защит.

Расписание защит составляется организатором мероприятия или экспертом направления после завершения регистрации всех команд.

Будьте внимательны, расписание может изменяться в течении мероприятия.

В случае порчи имущества других команд судейская коллегия имеет права принять меры.

Приложение №3 - **FIRST LEGO League Challenge**

3.1 Об **FIRST LEGO League Challenge**

FIRST LEGO League Challenge – одно из трех возрастных направлений **FIRST LEGO League**. В основе **FIRST LEGO League Challenge** лежит благородный профессионализм.

Команды занимаются исследованиями, решением проблем, программированием и инженерной деятельностью – конструированием и программированием LEGO робота с целью выполнения им миссий Игры роботов.

Команды также готовят Инновационный проект, целью которого является выявление и решение актуальной проблемы сезона.

FIRST LEGO League Challenge вдохновляет ребят на эксперименты, развивая в них уверенность в себе, критическое мышление, навыки проектирования посредством практико - ориентированного обучения и навыки командной работы.

3.2 Сезон **SUBMURGED**

Сезон **FIRST LEGO League Challenge 2024** пройдет под темой «**SUBMERGED**», посвященной исследованию океанов. Более 80% океана остается неизведанным, что открывает возможности для инноваций и решений по изучению морских глубин и защите экосистем. Цель сезона — привлечь внимание к проблемам океанов и развить навыки инженерного проектирования, программирования, командной работы и творческого мышления. Участники будут создавать и программировать роботов LEGO®, выполняющих задачи на игровом поле, имитирующем миссии по исследованию океанов.

Основные задачи сезона:

1. Изучение проблем, связанных с океанами и их биоразнообразием.
2. Разработка стратегий миссий для роботов, выполнение которых способствует решению этих проблем.
3. Создание инновационных решений в области охраны и исследования океанов.
4. Обучение участников использованию инженерного проектирования для решения актуальных экологических задач.

В процессе работы в течении сезона команде предстоит выполнить четыре части задания *FIRST LEGO League Challenge*:

1. Инновационный проект

Одной из ключевых частей сезона SUBMERGEDSM является Инновационный проект. Участники исследуют проблемы океанов, такие как загрязнение, изменение климата и истощение ресурсов, и предлагают свои решения. Команды проводят исследования, изучают технологии и разрабатывают практичные и эффективные решения для реальных условий.

Этапы работы над проектом:

1. **Идентификация проблемы** — выбор актуальной проблемы по теме сезона.
2. **Исследование** — изучение существующих данных и технологий.
3. **Создание решения** — разработка инновационного способа решения проблемы.
4. **Презентация** — представление проекта жюри, которое оценивает его инновационность, целесообразность и экологическое влияние

2. Дизайн робота

Вторая часть задания заключается в создании и программировании робота LEGO®, который будет выполнять определенные миссии на игровом поле, связанные с задачами исследования океана. Команды используют инженерный подход для проектирования робота, чтобы он был способен решать сложные задачи, такие как перемещение объектов, взаимодействие с различными механизмами и преодоление препятствий.

Процесс проектирования включает:

1. **Концептуальное проектирование:** Разработка структуры и механизма робота, учитывая требования миссий.
2. **Создание прототипов:** Сборка и тестирование разных конструкций для достижения наилучшей эффективности.

3. **Программирование:** Написание программ для выполнения роботом миссий с использованием специальных платформ, таких как LEGO® Education SPIKE™ или других совместимых инструментов. (Допускается использование других наборов LEGO® Education, таких как MINDSTORMS® и Robot Inventor.)
4. **Тестирование и оптимизация:** Постоянное улучшение как дизайна робота, так и программ для выполнения задач быстрее и точнее.

3. Основные ценности

Основные ценности являются фундаментальной частью участия в *FIRST LEGO League Challenge* и включают в себя:

1. **Работа в команде:** Участники учатся работать совместно, поддерживать друг друга и эффективно распределять задачи.
2. **Дружелюбная конкуренция:** В процессе соревнований команды стремятся к победе, но при этом сохраняют уважение и помогают другим участникам.
3. **Инклюзия:** Каждое мнение в команде важно, и работа над проектом ведётся с учётом интересов и способностей всех участников.
4. **Инновация:** Приветствуется поиск новых, нестандартных решений сложных задач.
5. **Веселие:** Участие в сезоне должно приносить радость от обучения и экспериментов, независимо от итоговых результатов.

Проявление этих ценностей оценивается на каждом этапе работы команд, включая их презентации, проектирование роботов и взаимодействие в ходе соревнований.

4. Игра роботов

Последняя часть задания — это **Игра роботов**, в которой команды должны запрограммировать своих роботов на выполнение миссий на специальном игровом поле. Эти миссии симулируют реальные задачи, связанные с исследованием океанов, например, сбор мусора, доставка грузов или исследование подводных объектов. За каждую выполненную

миссию команды получают очки, и итоговые результаты зависят от точности выполнения и соблюдения временных рамок.

Этапы игры включают:

1. **Анализ задач миссий:** Понимание требований каждой миссии и разработка стратегий для их выполнения.
2. **Программирование робота:** Написание кода для робота, чтобы он мог точно выполнить каждую миссию.
3. **Практика и тестирование:** Регулярные тренировки для отработки действий робота, проверки его точности и соответствия миссиям.
4. **Участие в соревнованиях:** На турнире команды выполняют миссии в ограниченное время, стремясь набрать как можно больше очков.

В рамках игры роботов участники не только развивают навыки программирования и инженерии, но и учатся стратегически мыслить и принимать быстрые решения в условиях ограниченного времени.

На каждую из этих четырех равнозначных частей приходится по 25% от общей работы команды.

В помощь тренеру и наставнику команды разработаны специальные документы – [Руководство по работе с командой](#), [книга правил игра роботов](#) и [Инженерная тетрадь](#).

3.3 Требования к команде

Для успешного участия в сезоне **SUBMERGED** команды должны соответствовать следующим требованиям:

Состав команды:

- Команда состоит из участников от двух до восьми человек возрастом от 10 до 16 лет под руководством хотя бы одного взрослого тренера возрастом 18 лет и старше.
- Участники должны соответствовать возрастному ограничению не только на момент старта сезона, но и на дату – 1 мая 2025 года.

- Для каждой команды допускается не более двух тренеров, готовыми оказывать поддержку и помогать организовать работу, не вмешиваясь в процесс решения задач.
- В рамках принципов инклюзивности *FIRST LEGO League* приветствуется участие детей с различными возможностями и из разных социальных групп.

Роли участников:

- Участники команды могут самостоятельно распределять роли, при этом каждая роль должна способствовать достижению общих целей. Примеры ролей: инженер, программист, дизайнер, исследователь и координатор проекта.
- Все участники должны иметь равные возможности для участия в обсуждении идей, разработке решений и презентации результатов.
- Все члены команды, должна присутствовать на судейской сессии и присутствовать на матчах Robot Game. В противном случае команда может столкнуться с понижением баллов за нарушение основных ценностей. Также к аналогичным последствиям может привести несоблюдение принципов **Благородного Профессионализма**, таких как неуважение к другим участникам или ментору.

Поддержка менторов:

- Менторы играют ключевую роль в организации работы команды, помогая планировать встречи, мотивировать участников и поддерживать их в процессе обучения.
- Менторы не могут выполнять за команду задачи, связанные с разработкой и программированием робота или проектированием инновационного решения. Их роль заключается в обучении, координации и поддержке, а не в решении задач.
- Важно отметить, что если менторы выполняют за участников задачи, связанные с разработкой и программированием робота или проектированием инновационного решения, то это может привести к аннулированию результатов команды.
- Решение о санкциях принимают оргкомитет.

Инженерная тетрадь и документация:

- Важным аспектом участия является документирование всех этапов разработки робота и инновационного проекта. Команды должны вести **инженерную тетрадь**, в которой фиксируются идеи, схемы, проблемы и решения.
- В ходе сезона команды обязаны регулярно обновлять документацию и быть готовыми представить её для оценки судьям на соревнованиях.

Участие в соревнованиях:

- Команды должны зарегистрироваться [по ссылке](#) для участия в официальных соревнованиях сезона **SUBMERGED**, соблюдая все установленные сроки подачи заявок и регистрационных документов.
- Участники команды обязаны продемонстрировать результаты своей работы, включая инновационный проект, дизайн робота, участие в игре роботов и соблюдение основных ценностей *FIRST LEGO League*.
- Соревнования в команде – захватывающее и в то же время почетное мероприятие. Приятная и веселая часть того, чтобы быть частью Команды - это придумывать свой командный стиль: футболки, бейсболки, значки, особые приветствия и костюмы.

3.4 Команде предстоит:

- Представить и защитить инновационный проект по теме сезона
- Оформить и представить постер FLL Challenge
- Сделать презентацию своего робота (в том числе программного кода и стратегии)
- Принять участие в соревнованиях (игре) роботов на игровом поле
- Оформить и представить 1(2) инженерные тетради FLL Challenge.

3.5 Игра роботов и Требование к роботу

- Команда участвует в трёх 2,5-минутных матчах, каждый раз стараясь выполнить максимальное количество миссий. Матчи проходят на специальном поле размером 2400x1200 мм.

- Команды участвуют в трёх матчах Игры роботов, однако учитывается только максимальное количество очков, набранное командой за один матч.
- Робот команды создается с использованием базовых и ресурсных робототехнических наборов от LEGO Education: SPIKE Prime / LEGO MINDSTORMS EV3 (NXT).
- Все оборудование должно быть производства компании LEGO и быть в оригинальном (заводского производства) состоянии. Исключение: Вы можете нарезать нити и пневматические трубки производства LEGO на отрезки необходимой длины.
- Размер робота должен полностью помещаться в зону запуска, и его высота не должна превышать 305 мм.
- Команды могут использовать любое программное обеспечение и любой язык программирования. В течение матча робот должен двигаться автономно. В зоне соревнований не допускается использование никаких пультов дистанционного управления.
- Подробнее о правилах об игре роботов описано в [Книга правил игры роботов](#).

3.6 Требование к Инновационному проекту

- Это может быть физический прототип, сделанный из любых доступных команде ресурсов. Это также может быть чертеж (3D модель, сайт, мобильное приложение), который можно сделать от руки или на компьютере.
- Во время защиты проекта команда должна рассказать о проблеме, найденном для неё инновационном решении, как и с кем они поделились своим решением проблемы, продемонстрировать инженерное решение, которое используется при решении проблемы.

3.7 Требование к Инженерной тетради

- Инженерная тетрадь FLL Challenge – печатное пособие, входящее в комплект соревновательного оборудования для FLL Challenge.

- Инженерная тетрадь FLL Challenge содержит как возможность представить последовательность работы команды над проектом, схемы и идеи проекта, сборки и подготовки робота к игре на поле, так и возможные роли участников команды, включая описание их задач.
- Распределение ролей в команде позволяет при необходимости разделить команду на группы, и может помочь более эффективно организовать работу, обеспечивая включенность в рабочий процесс всех участников команды.
- Каждая группа заполняет свою инженерную тетрадь FLL Challenge.
- При защите инновационного проекта команда обязательно использует, в зависимости от количества групп в команде, 1 (2) заполненную инженерную тетрадь, в которой отражен процесс создания проекта.

3.8 Требование к Постеру

Постер FLL Challenge – это краткая визуальная презентация команды, проекта и хода работы над проектом, в котором представлена работа над проектом: проблема – методы исследования – проектное решение – прототип. На Постере FLL Challenge могут быть размещены тексты, рисунки, фотографии и мелкие предметы, которые помогают членам команды наиболее наглядно представить инновационное решение и исследование проблемы. На постере должна быть представлена информация о команде, о каждом члене команды и основные командные принципы. Размеры, формат, дизайн, материалы при изготовлении наглядности для постера не ограничены.

3.9 Защита и Оценивание Инновационного проекта, Дизайна робота и Основных принципов

- Если вы участвуете в каком-либо мероприятии Соревнований, вам предстоит встретиться и побеседовать в течение 30 минут с судейской коллегией .
- Инженерную тетрадь необходимо представить экспертам до начала защиты и демонстрации проекта.
- При подготовке к защите рекомендуется распределить время следующим образом:

- 2 минуты на приветствие судей (во время подготовки команды к презентации судьи будут задавать вопросы, чтобы побольше узнать о команде и о том, какой у ребят опыт участия в Соревнованиях);
- 5 минут на защиту Инновационного проекта и демонстрацию его работоспособности (участники команды представляют свой Инновационный проект, при этом судьи их не прерывают);
- 5 минут на вопросы судей об Инновационном проекте (судьи задают вопросы, чтобы больше узнать о решении, предложенном командой в их Инновационном проекте, а также обо всех моментах, которые команда не смогла прояснить во время презентации);
- 5 минут на защиту Дизайна робота (судьи слушают рассказ участников команды о том, как они работали над роботом. В процессе участники команды демонстрируют понимание созданных ими программ);
- 5 минут на вопросы судей о Дизайне робота (судьи задают вопросы, чтобы выяснить глубину понимания командой принципов робототехники и программирования);
- 8 минут, чтобы поделиться своими окончательными мыслями с судьями. Судьи в свою очередь могут задать уточняющие вопросы и затем предоставить устную обратную связь командам.
- В случае, если команда не укладывается в отведенное время, судьи останавливают защиту команды и заполняют Протоколы оценивания исходя из той информации, которую они получили за это время.
- Дополнительного времени для окончания защиты или ответов на вопросы не предоставляется.
- Судьи, внимательно выслушав выступление команды, ознакомившись с материалами Инновационного проекта, Дизайна робота, Основных принципов и Инженерной тетрадью заполняют Протоколы оценивания и по каждому критерию выставляют уровень которого достигла команда (базовый, развивающийся, сформированный или превосходящий).
- В комментариях судьи могут отметить сильные стороны работы команды или сделать рекомендации по доработке.
- После этого, все выставленные оценки будут учитываться совместно с результатами Игры роботов при формировании итогового рейтинга команд Соревнований.

3.10 Павильон

- На любом мероприятии Соревнований команде будет предоставлена техническая зона, которая оснащена столом – 1 шт., стульями – от 2 до 8 шт. и розеткой и/или пилотом.
- Любое другое необходимое оснащение, включая дополнительные пилоты, команда должна будет предусмотреть для себя самостоятельно.
- Обращаем ваше внимание на то, что на мероприятиях технические зоны оформлены в виде пит.
- Оформление пита является обязательным!

Ниже приведены примеры технических зон:





Приложение №4 - *FIRST* Tech Challenge

4.1 О *FIRST* Tech Challenge

- FTC - направление для детей средней и старшей школьной возрастной категории (школьники 12 - 18 лет) и учащиеся колледжей в возрасте до 18 лет включительно.
- Соревнования FTC и процесс подготовки к ним направлен на пробуждение и развитие у молодежи в современном высокотехнологичном мире научных и инженерных талантов на основе *Благородного Профессионализма, Сотрудничества* конкурентов, командной работы, приверженности созданию, развитию и сохранению культуры справедливости, разнообразия и инклюзии.
- Игра проходит на квадратном поле размерами 3.6 м x 3.6 м с бортами высотой около 30 см. В качестве покрытия поля используются мягкие плитки. В игре принимают участие два Альянса – "синий" и "красный", каждый из которых представлен двумя Роботами.

- Основная миссия направления FTC: вдохновлять молодое поколение людей быть лидерами в области науки и технологий, вовлекая их в увлекательную образовательную программу, которая, при помощи опытных наставников, развивает научные, инженерные и технологические навыки, вдохновляет на инновации и способствует всестороннему развитию жизненно важных качеств, включая уверенность в себе, коммуникабельность и лидерство.
- Команде предстоит:
 - моделировать, собрать и запрограммировать робота, который должен уметь выполнять задачи сезона и набирать очки во время матчей на соревновательном поле;
 - оформить и представить техническую документацию: инженерное портфолио и инженерную книгу;
 - пройти собеседование с экспертами;
 - принять участие в соревнованиях (игре) роботов на игровом поле.
- Для создания конкурентоспособного робота, участники команды должны развивать свои знания и навыки в области физики, технологии, математики и инженерии.
- Подробная информация о схеме соревновательного сезона, соревновательном оборудовании (в том числе игровые элементы и поля), материалах для сборки и программирования, описание разрешенных и запрещенных компонентов для соревнований, ссылки на образовательные материалы размещены на [сайте](#).

4.2 Порядок проведения соревнований

- Все официальные соревнования FTC в Казахстане проходят согласно методическим рекомендациям *FIRST* и включают в себя несколько компонентов:
 - Технический допуск (Robot & Field Inspection)
 - Собеседование с экспертами (Judges' Interview)
 - Отборочные матчи (Qualification Matches)
 - Выбор Альянсов (Alliance Selection)
 - Матчи на выбывание (Playoff Matches)
 - Церемония награждения (Award Ceremony)

4.3 Краткое описание Игры роботов

- В игре INTO THE DEEP , представленной компанией RTX, два соревнующихся между собой АЛЪЯНСА берут ПРОБЫ из глубоководных районов, для того, чтобы разместить их в ЗОНАХ СЕТЕЙ и КОРЗИНАХ, а также, работая вместе с ХЬЮМАН-ПЛЕЕРАМИ, создают ОБРАЗЦЫ, чтобы разместить их в ОТСЕКАХ ПОДВОДНОГО АППАРАТА, и ПОДНИМАЮТСЯ с глубины, прежде чем закончится игровое время.
- **Автономный Период:** В течение первых 30 секунд МАТЧА РОБОТЫ действуют автономно. Без каких-либо команд от операторов РОБОТЫ должны разместить ПРОБЫ в свои КОРЗИНЫ или ЗОНЫ СЕТЕЙ или ОБРАЗЦЫ в ОТСЕКИ. РОБОТЫ могут взять дополнительные ПРОБЫ, чтобы разместить их в КОРЗИНАХ или превратить в ОБРАЗЦЫ. Также до того как период завершится РОБОТЫ могут ПРИПАРКОВАТЬСЯ.
- **Управляемый Период:** В течение оставшихся 2 минут МАТЧА РОБОТЫ могут двигаться под управлением человека. РОБОТЫ берут и сортируют ПРОБЫ из-под ПОДВОДНОГО АППАРАТА, расположенного в центре ПОЛЯ. Желтые ПРОБЫ размещаются в КОРЗИНАХ, а ПРИНАДЛЕЖАЩИЕ АЛЪЯНСУ синие и красные ПРОБЫ, доставляются в ЗОНУ НАБЛЮДЕНИЯ, где их могут забрать ХЬЮМАН-ПЛЕЕРЫ. ХЬЮМАН-ПЛЕЕРЫ могут подбирать ПРОБЫ, доставленные в ЗОНУ НАБЛЮДЕНИЯ, и надевать на них ПРИЩЕПКИ, создавая ОБРАЗЕЦ. После этого ОБРАЗЦЫ могут быть возвращены в ЗОНУ НАБЛЮДЕНИЯ на ПОЛЕ, где РОБОТЫ могут забрать их и разместить в ОТСЕКАХ ПОДВОДНОГО АППАРАТА.
- **Эндгейм:** Когда время матча начнет подходить к концу РОБОТЫ могут либо ПРИПАРКОВАТЬСЯ в ЗОНЕ НАБЛЮДЕНИЯ или помчаться подтягиваться на ПЕРЕКЛАДИНАХ ПОДВОДНОГО АППАРАТА, чтобы ПОДНЯТЬСЯ с глубины.
- АЛЪЯНС, который заработает больше очков, выигрывает МАТЧ!

4.4 Требование к команде

- Команда состоит из участников от 2 до 15 человек возрастом от 12 до 18 лет под руководством хотя бы одного взрослого тренера возрастом 18 лет и старше.
- Для каждой команды допускается не более двух тренеров.

- Тренер команды несет ответственность за соблюдение правил Соревнований, касающихся возраста участников.
- Участники должны соответствовать возрастному ограничению не только на момент старта сезона, но и на дату – 1 мая 2025 года.
- Соревнования в команде – захватывающее и в то же время почетное мероприятие. Приятная и веселая часть того, чтобы быть частью Команды - это придумывать свой командный стиль: футболки, бейсболки, значки, особые приветствия и костюмы.

4.5 Технические зоны команд

Технические зоны команд представляет собой отдельное пространство вне Соревновательной Зоны, где Команды могут работать над своими Роботами между Матчами. Техническая зона Команды оснащена столом, источником питания. Размер технической зоны может варьироваться в зависимости от ограничений по размерам места проведения Соревнований.

4.6 Квалификационные МАТЧИ

4.6.1 Расписание

Расписание квалификационных МАТЧЕЙ выдается командам сразу после формирования, но не позднее, чем за 15 минут до начала квалификационных МАТЧЕЙ. Расписание будет предоставлено командам одним или несколькими из следующих способов: одна (1) распечатанная копия, уведомление о публично размещенной копии, доступной для фотографирования, и/или путем вывода на мониторы площадки. Расписания также могут быть доступны на сайте *FIRST Tech Challenge Events*, если турнир опубликован и обновляется в режиме онлайн. Расписание квалификационных МАТЧЕЙ состоит из нескольких раундов, где каждая команда играет один (1) МАТЧ за раунд.

На всех типах соревнований каждая команда сыграет пять (5), либо шесть (6) квалификационных МАТЧЕЙ, в зависимости от решения директора соревнований с учетом выделенного времени. На Чемпионате *FIRST* и Национальных чемпионатах по решению штаб-квартиры *FIRST* и директора соревнований может быть сыграно больше квалификационных МАТЧЕЙ.

Изображение 3-1: Пример расписания МАТЧЕЙ

Start	Match	Field	Red 1	Red 2	Blue 1	Blue 2
8:00 AM	Qualification 9	1	12758	11536	12494	11282
8:07 AM	Qualification 10	2	12329	12622	8089	12789*
8:14 AM	Qualification 11	1	7135	7078	11780	12758

4.6.2 Составление расписания МАТЧЕЙ

Система управления соревнованиями *FIRST* на каждый квалификационный МАТЧ назначает каждой команде одного (1) партнера по АЛЪЯНСУ с использованием предопределенного алгоритма, и команды не могут вносить изменения в эти назначения. Алгоритм использует следующие критерии, перечисленные в порядке приоритета:

1. обеспечить, каждую команду минимально необходимым временем для перерыва между МАТЧАМИ (зависит от размера события)
2. минимизировать количество раз, когда команда играет в АЛЪЯНСЕ с какой-либо командой
3. минимизировать количество раз, когда команда играет против какой-либо команды
4. минимизировать количество СУРРОГАТНЫХ КОМАНД (команд, случайным образом назначаемых Системой управления соревнованиями *FIRST* для участия в дополнительном квалификационном МАТЧЕ)
5. обеспечить равномерное распределение МАТЧЕЙ, которые команда сыграет за синий и красный АЛЪЯНС

Всем командам назначается одинаковое количество квалификационных МАТЧЕЙ, равное количеству раундов, если только количество команд, умноженное на количество МАТЧЕЙ, не делится на 4. В этом случае Система управления соревнованиями *FIRST* случайным образом выбирает некоторые команды для игры в дополнительном МАТЧЕ. При определении рейтинга посева эти команды в таком дополнительном

МАТЧЕ учитываются как СУРРОГАТНЫЕ. Если какая-то КОМАНДА играет МАТЧ как СУРРОГАТНАЯ КОМАНДА, это отмечается в расписании МАТЧЕЙ с помощью * после номера команды. СУРРОГАТНЫЙ МАТЧ всегда является третьим квалификационным МАТЧЕМ для команд, и результат МАТЧА не влияет на рейтинг команды. Однако ЖЕЛТЫЕ и КРАСНЫЕ КАРТОЧКИ, выданные СУРРОГАТНЫМ КОМАНДАМ учитываются в следующих МАТЧАХ.

4.6.3 Рейтинг Квалификации

РЕЙТИНГОВЫЕ ОЧКИ (RP) — это очки, начисляемые команде на основе результатов ее АЛЪЯНСА в квалификационных МАТЧАХ. Эти очки присуждаются каждой участвующей команде по завершении каждого квалификационного МАТЧА.

РЕЙТИНГ команды — это среднее количество РЕЙТИНГОВЫХ ОЧКОВ, заработанных командой в ходе квалификационных МАТЧЕЙ (исключая любые СУРРОГАТНЫЕ МАТЧИ).

Все команды, участвующие в квалификационных МАТЧАХ, ранжируются по РЕЙТИНГУ. Если количество участвующих команд равно «n», они ранжируются от «1» до «n», где «1» — это команда с наивысшим РЕЙТИНГОМ, а «n» — команда с наименьшим РЕЙТИНГОМ. СУРРОГАТНЫЕ МАТЧИ исключаются из всех расчетов. За МАТЧ, в котором команда была ДИСКВАЛИФИЦИРОВАНА, ко всем показателям для ранжирования ей добавляется 0.

Команды ранжируются в соответствии с показателями, определенными в Таблице 4-1.

Таблица 4-1: Показатель для ранжирования команд по итогам квалификационных МАТЧЕЙ

1-й	РЕЙТИНГ
2-й	Среднее количество очков АЛЪЯНСА в АВТОНОМЕ

3-й	Среднее количество очков АЛЪЯНСА за ПОДЪЕМ
4-й	Наибольшее количество очков за МАТЧ (включая ШТРАФЫ)
5-й	Случайная сортировка, от Системы управления соревнованиями

4.7 МАТЧИ на выбывание

МАТЧИ на выбывание идут вслед за квалификационными МАТЧАМИ. В МАТЧАХ на выбывание команды играют в конкретных АЛЪЯНСАХ, созданных во время выбора АЛЪЯНСОВ, и участвуют в турнире с системой выбывания после двух поражений, чтобы определить победителя соревнований. В МАТЧАХ на выбывание команды не зарабатывают РЕЙТИНГОВЫЕ ОЧКИ; они продвигаются на следующий этап на основе побед или поражений в МАТЧАХ. Если команду ДИСКВАЛИФИЦИРУЮТ во время МАТЧЕЙ на выбывание, ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ применяется ко всему АЛЪЯНСУ, и весь АЛЪЯНС получает 0 очков за МАТЧ.

4.7.1 Процедура выбора АЛЪЯНСОВ

По окончании квалификационных МАТЧЕЙ команды с наивысшим рейтингом называются лидирующими АЛЪЯНСАМИ. Назначенный представитель из числа УЧАЩИХСЯ от каждого лидирующего АЛЪЯНСА называется КАПИТАНОМ АЛЪЯНСА. Этот представитель может меняться между квалификационными МАТЧАМИ и МАТЧАМИ на выбывание.

Проранжированные АЛЪЯНСЫ получают номера: АЛЪЯНС 1, АЛЪЯНС 2 и т. д., вплоть до максимального количества АЛЪЯНСОВ, указанного в Таблице 13-2. Используя процесс выбора АЛЪЯНСОВ, описанный в этом разделе, каждый лидирующий АЛЪЯНС приглашает 1 команду присоединиться к своему АЛЪЯНСУ.

Если команда принимает приглашение, она становится членом этого АЛЪЯНСА. Если один лидирующий АЛЪЯНС принимает приглашение от другого лидирующего АЛЪЯНСА, все лидирующие АЛЪЯНСЫ с более низким рейтингом поднимаются на 1 место вверх. Невыбранная команда с наивысшим РЕЙТИНГОМ, становится лидирующим АЛЪЯНСОМ.

4.7.2 Сетка МАТЧЕЙ на выбывание

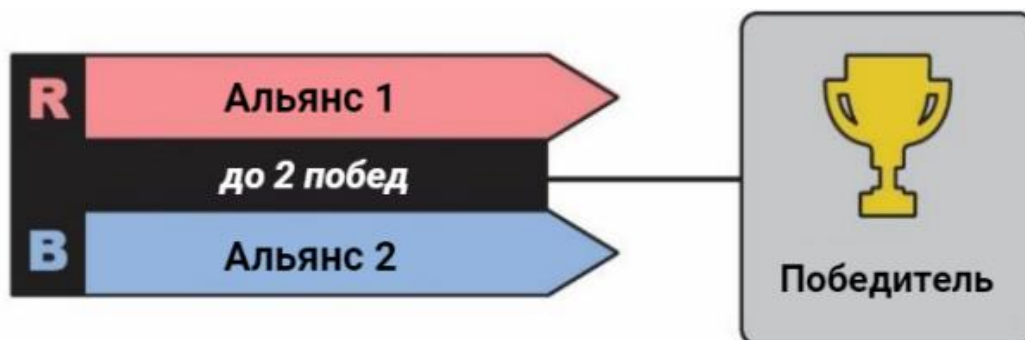
Сетка МАТЧЕЙ на выбывание показывает то, как определяются победители соревнований.

Количество АЛЬЯНСОВ в МАТЧАХ на выбывание на каждом соревновании, как показано в Таблице 4-2, определяется количеством команд, имеющих право участвовать в МАТЧАХ на выбывание.

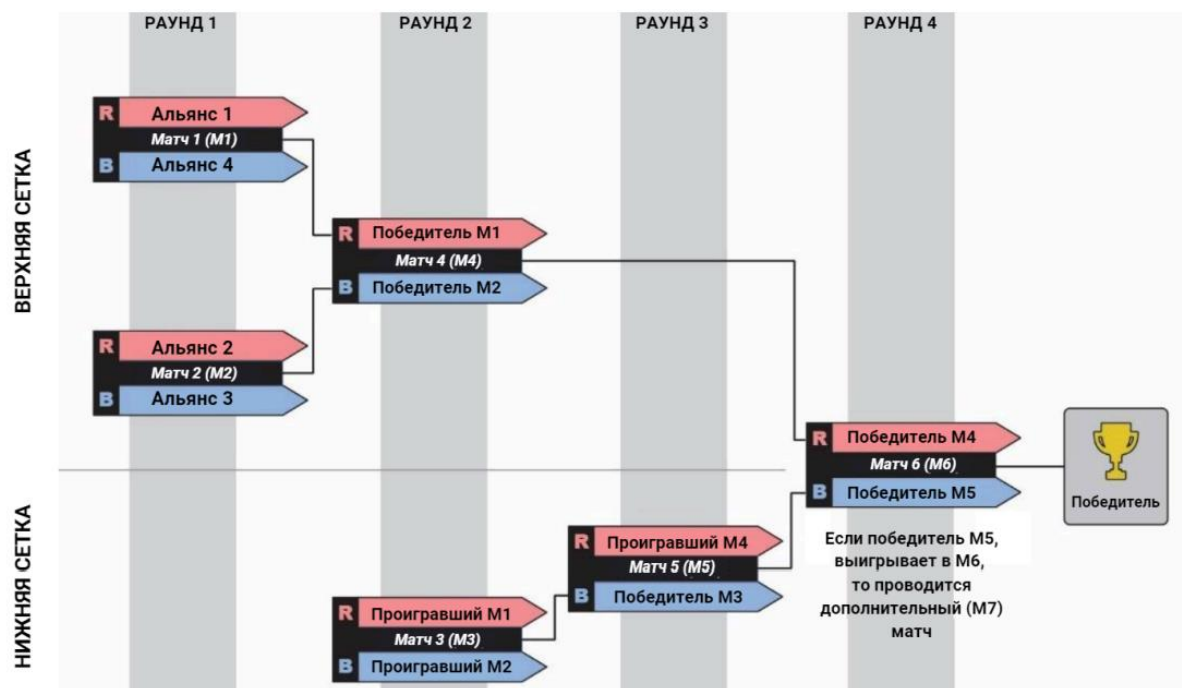
Таблица 4-2: Количество АЛЬЯНСОВ для МАТЧЕЙ на выбывание в зависимости от участвующих команд

4 - 10 Команд	2
11 - 20 Команд	4
21 - 40 Команд	6
41 - 64 Команд	8

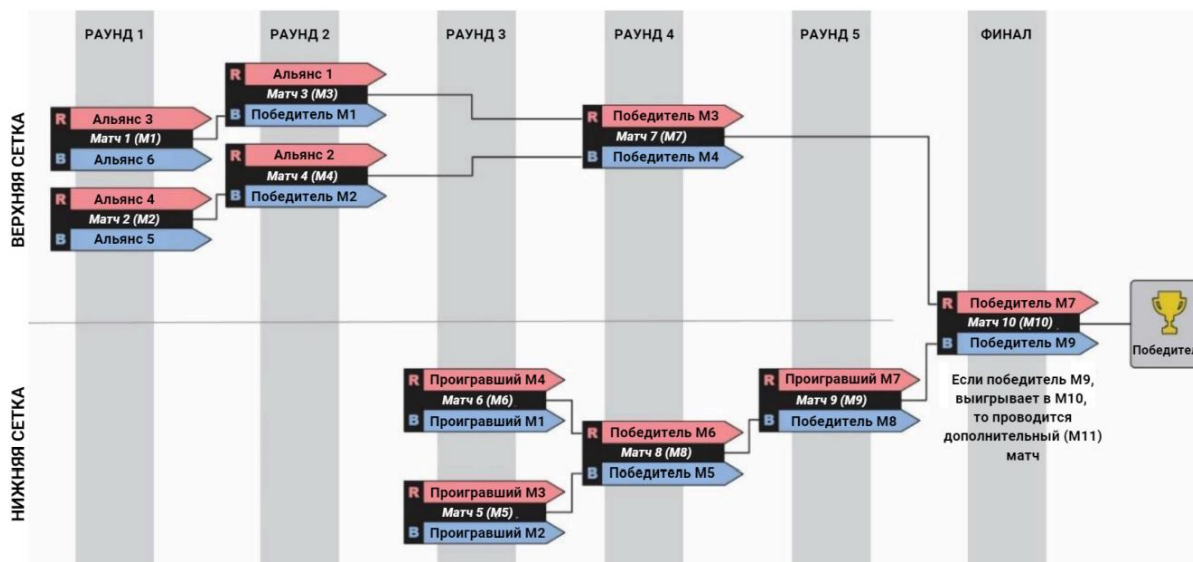
4.7.3 Сетка турнира с 2 АЛЬЯНСАМИ и примерное расписание



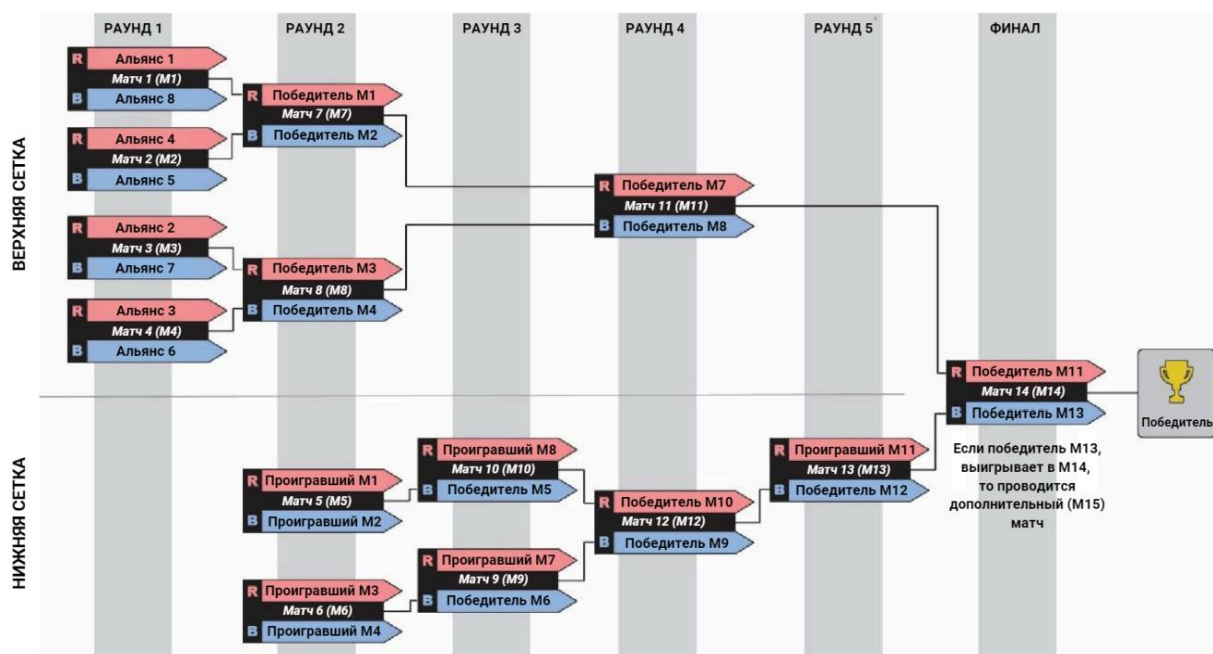
4.7.4 Сетка турнира с 4 АЛЬЯНСАМИ и примерное расписание



4.7.5 Сетка турнира с 6 АЛЬЯНСАМИ и примерное расписание



4.7.6 Сетка турнира с 8 АЛЬЯНСАМИ и примерное расписание



4.8 Распределение наград

Total Awards Participating Teams					
Award		4-10 Teams	11-20 Teams	21-40 Teams	41-64 Teams
Inspire Award		1 st Place	1 st Place 2 nd Place	1 st Place 2 nd Place 3 rd Place	1 st Place 2 nd Place 3 rd Place
Think Award		1 st Place	1 st Place	1 st Place 2 nd Place	1 st Place 2 nd Place (3 rd Place*)
TA Awards	Connect Award	1 st Place (1 TA award will be given)	1 st Place	1 st Place (2 nd Place*)	1 st Place 2 nd Place (3 rd Place*)
	Motivate Award		1 st Place	1 st Place (2 nd Place*)	1 st Place 2 nd Place (3 rd Place*)
MCI Awards	Design Award	1 st Place (1 MCI award will be given)	1 st Place	1 st Place (2 nd Place*)	1 st Place 2 nd Place (3 rd Place*)
	Innovate Award		1 st Place	1 st Place (2 nd Place*)	1 st Place 2 nd Place (3 rd Place*)
	Control Award		1 st Place	1 st Place (2 nd Place*)	1 st Place 2 nd Place (3 rd Place*)

* Награды выдаются по усмотрению жюри

4.9 Central Asia *FIRST* Championship

В рамках **Central Asia *FIRST* Championship** в категории *FIRST* Tech Challenge (FTC) соревнования будут проходить в двух дивизионах на **64 команды**. В каждом дивизионе примут участие **32 команды**, которые будут соревноваться между собой для определения лучших из своих дивизионов. Победители каждого дивизиона встретятся в финале, чтобы определить абсолютного чемпиона Central Asia *FIRST* Championship. Награды будут распределяться как показано в таблице выше. Распределение по дивизионам будет проводиться одним из методов описанным в официальном регламенте (мануале) соревнования (Раздел 13.7).

Приложение №5 - Social Media Challenge

Р5.1 ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ:

Создание профиля:

Участники должны создать открытый профиль в Инстаграм с названием команды и инициалами своей категории соревнования, например: @iqrobots_fil_explore, @shymside_fil_challenge, @boltm.3_ftc.

Формат оценивания:

Все задания будут оцениваться Оргкомитетом по балльной система. Каждое задание оценивается от 10 до 30 баллов соответственно сложности задания.

Порядок сдачи материалов:

Выполненные задания необходимо вовремя размещать в своем профиле Инстаграм. После публикации задания необходимо заполнить гугл-форму, так как судейский состав будет оценивать работы, опираясь на заполненные данные. Все гугл-формы представлены в описании каждого задания.

Ближе к 20.01.2025 необходимо загрузить все опубликованные материалы (НЕ ССЫЛКИ, А САМИ ВИДЕО) в папку на Гугл-диске и поделиться доступом с аккаунтом smc@ustemrobotics.kz для создания Оргкомитетом фильма с участием каждой команды. В названии папки используйте официальное название команды, категорию, школу и город.

Языковая политика:

В работах учеников важно использование государственного языка (казахский). Разрешается использовать его частично, например, если видео на русском языке, то видео нужно использовать субтитры или описание на казахском языке. В случае отсутствия казахского языка Оргкомитет имеет право снимать баллы участникам.

Правила размещения:

Все публикации в Инстаграм должны сопровождаться упоминанием аккаунтов организаторов, в том числе: @ustem_foundation, @firstroboticskz, @rspc_daryn, а также хэштегов: #FIRSTKZ2025 #FIRSTDIVE #FIRSTDIVEKZ #ROBOTICSISASPORT.

В сезоне DIVE SMC будет проводиться в два этапа с гибкими дедлайнами. Оргкомитет начнет оценивать работы и выделять квоты после 20.01.2025, поэтому у команд есть больше времени для создания креативных и интересных видео.

Второй этап SMC начнется 1.01.2025 года совместно с тайным Партнером чемпионата. Таким образом, в новом году в данном Положении появятся новые задания, в том числе бонусные.

Команда, которая будет активнее и эстетичнее остальных вести соцсети, получит Специальный приз от SMC Партнера, вне зависимости от прохождения на Центрально-Азиатский чемпионат.

Р5.2 ЗАДАНИЯ

№1: Team meetup (10 баллов)

Формат публикации: Видео Reels в Instagram (~60 сек)

Сроки выполнения: до 21.12. 2024

Описание задачи:

Рассказать в креативном формате об участниках команды и об их ролях, а также раскрыть миссию своей команды.

Описать причину и цели участия в соревновании.

ФОРМА ДЛЯ СДАЧИ ЗАДАНИЯ №1: <https://forms.gle/whJTcTqsCBujdPoQ8>

№2: Share the Ocean opportunities (10 баллов)

Формат публикации: Видео/Фото в Instagram (no limits)

Сроки выполнения: до 21.12. 2024

Описание задачи:

Устройте промо-акцию в общественном месте о влиянии Океана на качество жизни на Земле. Это может быть постановка в актовом зале, распространение распечатанных вами брошюр или гостевая лекция в учебном заведении. Главная

задача - донести до своего сообщества основные тезисы темы сезона и познакомить с движением *FIRST*.

Нам важны ваши навыки знакомства и коммуникации с новыми людьми, поэтому стремитесь провести акции не в родных стенах.

ФОРМА ДЛЯ СДАЧИ ЗАДАНИЯ №2: <https://forms.gle/M6J43LdzwQqTVsTw9>

№3: The Ocean through Fun (20 баллов)

Формат публикации: Горизонтальное видео Reels в Instagram (~60 сек)

Сроки выполнения: до 21.12. 2024

Описание задачи:

Океан - это целый подводный мир, населенный самыми разными творениями и имеющий свою неповторимую экосистему. Снимите веселое видео об одном из необычных обитателей Океана используя возможности ИИ (Искусственного Интеллекта). Приветствуется использование айденитики *FIRST*.

ФОРМА ДЛЯ СДАЧИ ЗАДАНИЯ №3: <https://forms.gle/aZjDF1zqa6sifuTJA>

№4: Coopertition rocks (20 баллов)

Формат публикации: Видео Reels в Instagram (~ 60 сек)

Сроки выполнения: до 21.12. 2024

Описание задачи:

COOPERTITION - это термин, означающий, что команды помогают и сотрудничают друг с другом, даже если они конкурируют. Пригласите в свою лабораторию или договоритесь сами стать гостями любой команды сообщества, представляющую вашу категорию. Снимите веселое видео о совместном времяпрепровождении и загрузите его в со-авторстве.

ФОРМА ДЛЯ СДАЧИ ЗАДАНИЯ №4: <https://forms.gle/GcovWCQQuVdf3K2T6>

№5: ДЛЯ КАТЕГОРИИ FLL EXPLORE & CHALLENGE:

TV program about the Innovation project (20 баллов)

Формат публикации: Видео Reels в Instagram (<180 сек)

Сроки выполнения: до 21.12. 2024

Описание задачи:

Возьмите за основу существующую телевизионную программу (познавательную или развлекательную) и примерьте на себя роль телеведущих. Донесите в своем выпуске идею своего Инновационного проекта. Поощряется присутствие в видео экспертов из сфер экологии, водных ресурсов и сельского хозяйства.

ФОРМА ДЛЯ СДАЧИ ЗАДАНИЯ №5: <https://forms.gle/oK9qbNpBvyuXdb4y9>

№5: ДЛЯ КАТЕГОРИИ FIRST TECH CHALLENGE:

Robot Reveal (20 баллов)

Формат публикации: Видео Reels в Instagram (~60 сек)

Сроки выполнения: до 21.12. 2024

Описание задачи:

Сделайте уникальную презентацию своего робота, взяв за основу референс любой узнаваемой телевизионной рекламы.

ФОРМА ДЛЯ СДАЧИ ЗАДАНИЯ №5: <https://forms.gle/oK9qbNpBvyuXdb4y9>

№6: From Independence to Interdependence: (10 баллов)

Формат публикации: Видео Reels в Instagram (~60 сек)

Сроки выполнения: 16.12.2023

Описание задачи:

Расскажи о Казахстане и одной из его ролей в мировом сообществе. Поощряются национальная атрибутика и роботы в видео.

ФОРМА ДЛЯ СДАЧИ ЗАДАНИЯ FLASHMOB:
<https://forms.gle/51StubSeVEtnZbWs8>

ВТОРОЙ ЭТАП СМС С НОВЫМИ ЗАДАНИЯМИ ВЫЙДЕТ 1 января 2025 года.

Приложение №6 - Материалы Сезона

Все материалы сезона этого сезона можете найти по [ссылке](#).